AUDYA

advanced music station

Audya Series

MANUAL DEL USUARIO

KETRON

AUDYA
AUDYA
KETRON

AUDYA8
AUDYA8

AUDYA5
KETRON
AUDYA5

KETRON
AUDYA4
AUDYA4

NORMAS DE SEGURIDAD IMPORTANTES

CUIDADO: PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGAS ELÉCTRICAS NO QUITE LA TAPA (O PARTE TRASERA). EN EL INTERIOR NO HAY PARTES QUE EL USUARIO PUEDE REPARAR. PARA LAS REPARACIONES, PÓNGASE EN CONTACTO CON PERSONAL CUALIFICADO.

El símbolo de un relámpago dentro de un triángulo equilátero advierte al usuario de la presencia de "voltaje peligroso" no aislado dentro del receptáculo del aparato que puede alcanzar una intensidad suficiente para constituir un riesgo de descargas eléctricas para las personas.

El punto exclamativo dentro de un triángulo equilátero sirve para avisar al usuario de la presencia de instrucciones importantes acerca del funcionamiento y del mantenimiento (reparaciones) en la documentación que acompaña el producto.

La etiqueta del aparato está situada en la parte trasera del panel del Audya o en el fondo del Audya 4, 5 y 8. Se ruega escribir el nombre del modelo y el número de serie y guardarlos para referencias futuras.

Nombre del modelo_____

Número de serie_____

ADVERTENCIA: PARA EVITAR EL PELIGRO DE INCENDIOS O DE FULGURACIONES, NO EXPONGA ESTE APARATO A LA LLUVIA O A LA HUMEDAD.

Informaciones sobre el marcado CE
a) Entorno de aplicabilidad electromagnética: E4
b) Pico de entrada de corriente: 15 A

1 Lea estas instrucciones.
2 Guarde estas instrucciones.
3 Preste atención a todas las advertencias.
4 Siga todas las instrucciones.
5 No use este aparato cerca del agua.
6 Para limpiarlo, use solamente un paño seco.
7 No obstruya las rejillas de ventilación. Instale el aparato en cumplimiento de las instrucciones del fabricante.
8 No lo instale cerca de fuentes de calor: radiadores, reguladores de calor, estufas o de otros aparatos (incluyendo los amplificadores) que produzcan calor.
9 No elimine la clavija polarizada de seguridad o la clavija con toma de tierra. Una clavija polarizada tiene dos patillas de las cuales una es más ancha que la otra. Una clavija con toma de tierra tiene dos patillas y la toma de tierra. La patilla ancha o la tercera sirven para su seguridad. Si la clavija del aparato no entra en su enchufe, póngase en contacto con un electricista para sustituir el enchufe obsoleto.
10 Proteja el cable de alimentación para no que pueda ser pisado o tirado cerca de la clavija y del enchufe al que esté enchufado al aparato ni en el punto del que sale del aparato.
11 Use solamente tomas/accesorios especificados por el fabricante.
12 Use solamente el carro, el soporte, el trípode, la ménsula o la mesa especificados por el fabricante o vendidos con el aparato. Cuando use un carro, tenga cuidado al mover el carro/aparato para evitar que se vuelque.
13 Desenchufe el aparato durante tormentas con rayos o si no lo usa durante largos períodos de tiempo.
14 Para todas las reparaciones, póngase en contacto con personal cualificado. Las reparaciones son necesarias cuando el aparato ha sufrido algún desperfecto: el cable de alimentación o la clavija están estropeados, el aparato se ha mojado o ha recibido algún impacto, ha estado expuesto a la lluvia o a la humedad, cuando no funciona correctamente o cuando se ha volcado.

No exponga este aparato a goteos o salpicaduras.
No coloque recipientes llenos de líquidos, tales como jarrones, sobre el aparato.
No instale este aparato en espacios limitados tales como en una librería o en sitios similares.
El aparato ha de colocarse lo suficientemente cerca del enchufe CA para que pueda fácilmente acceder a la clavija del cable de alimentación en todo momento.
La clavija principal se usa como un dispositivo de desconexión; dicho dispositivo de desconexión ha de funcionar siempre.
Este aparato, perteneciente por su construcción a la clase I, ha de conectarse a un enchufe CA con una conexión a la toma tierra de protección.
Una presión sonora excesiva de los auriculares y de los cascos puede causar pérdidas de oído.
El aparato recibe corriente no operativa nominal del enchufe CA cuando el interruptor de STAND-BY/ON está en la posición de Stand-by.
No coloque llamas libres, tales como velas encendidas, sobre este aparato.

Para usuarios europeos

Desguace de un aparato viejo

1 Cuando un aparato lleva el símbolo de un contenedor tachado significa que el aparato está cubierto por la Directiva Europea 2002/96/EC.

2 Todos los dispositivos eléctricos y electrónicos han de eliminarse por separado de los residuos urbanos mediante medios de recogida específicos asignados por el gobierno o las autoridades locales.
3 El desguace correcto de su aparato viejo ayudará a evitar potenciales consecuencias negativas para el medio ambiente y la salud humana.
4 Para obtener información más detallada sobre el desguace de su aparato, le rogamos ponerse en contacto con la oficina correspondiente de su ciudad, con el servicio de recogida de residuos o con la tienda donde compró el aparato.

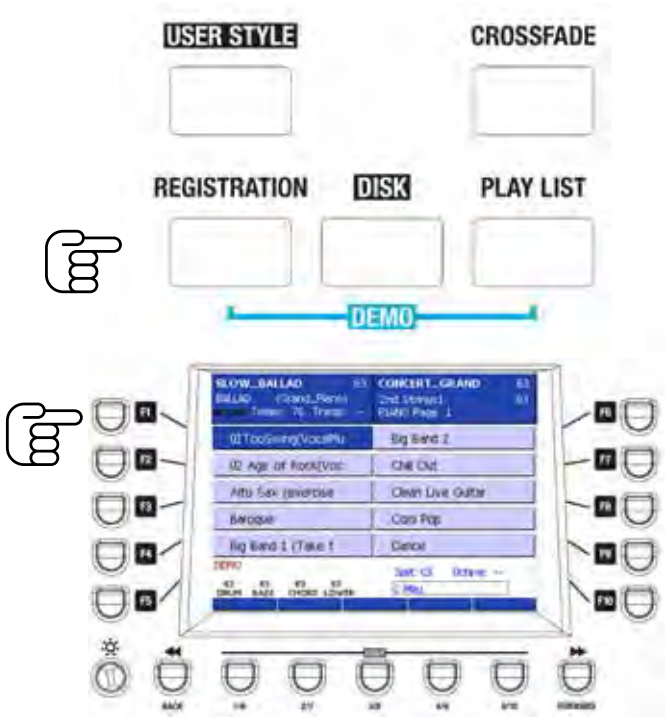
Índice

Introducción 5
Características principales 5
Panel frontal 7
Panel posterior 8
Puertos USB en el lado frontal 8
Multitabs (Audya 5 e Audya 4) 9
Conexiones 12
Conexiones AUDIO 12
Conexión MIDI 13
Conexión VÍDEO 14
Conexión USB 14
Display y teclas función 16
Display 16
Teclas función F1, F2, F3, F9 y F10 16
Teclas User 17
Teclas Arranger Conductor 17
Seleccionar las voces 18
Seleccionar los estilos 21
Play Control 22
Mixer 24
Player 25
Wave Sync 33
MIDI Remix 34
Voicetron 37
Master 39
Main View 40
Autoswitch Time 41
Descripción de la Main View 42
MIDI Player (MAIN VIEW) 44
WAVE Player (MAIN VIEW) 45
MP3/SFX Player (MAIN VIEW) 46
DJ LOOP Player (MAIN VIEW) 47
Program 48
Registration 60
Play List 64
Key Tunes 65
Double, Harmony 66
Style View 67
Audio Style Modeling 69
Las secciones afectadas por el funcionamiento de Audio Style Modeling 72
User Audio Drum 75
User Live Guitar 76
User Styles 81
Style Mode 82
GM Part 89
Drum Mixer 92
Drum Set 95
Drawbars 97
RAM INS / Supersolo 98
Función MSP 99
Voice List 101
Menu 104
Voicetron 130
Search (Main View) 138
Search 139
User Assignable 140
Desfile de texto 141
Disk 142
Drive USB, Search 143
Technical Tables 144
GM Voices 144
Drum Set 146
Audio Drum 147
Groove Bank (Drum 2) 149
Bass Bank 151
Arp & Licks 153
Live Guitar 155
AUDYA FACTORY STYLES 156
Drum Set 161
Voice Preset 182
MIDI Implementation 184
Control Change 185
Non Registered Parameter Numbers 186
Especificaciones técnicas 201

Le damos las gracias por haber comprado **Ketron Audya Advanced Music Station.** En este manual encontrará las descripciones de todas las funciones principales para poder usar el teclado. Antes de usar el aparato, le recomendamos leer rigurosamente este manual en su totalidad para entender cómo funcionan sus numerosas y cómodas funciones. Cuando haya leído este manual, guárdelo en un lugar seguro para poder consultarlo posteriormente.

Reproducir las canciones DEMO

1. *Presione las teclas REGISTRATION y PLAY LIST al mismo tiempo.*
2. *Con las teclas F1 - F10 (en la derecha y en la izquierda del display), seleccione una de las 10 canciones demo que verá en la página corriente.*
3. *Con la rueda DATA/VALUE puede recorrer varias páginas de las canciones demo.*
4. *Use la tecla START/STOP para iniciar o detener la reproducción de la canción corriente.*
5. *Presione las teclas REGISTRATION o PLAY LIST para abandonar el modo DEMO.*



Características principales

Ketron Audya es un teclado que presenta numerosas funciones avanzadas, es apto tanto para el profesional del pianobar como para el aficionado exigente. Sintetizamos a continuación las características principales de Audya.

- **Sonidos nuevos e instrumentos Supersolo**
  Siguiendo la mejor tradición de Best Natural Sounds de Ketron, Audya incluye una nueva generación de sonidos de alta calidad: 360 MB de memoria de sonidos estéreo y multilayer y un nuevo Grand Piano Stereo que se caracteriza por una resonancia natural excelente. Los nuevos instrumentos SUPERSOLO de Audya superan todos los estándares Ketron anteriores de expresividad. Dispone de otros 64 MB de Ram para sonidos personalizados que pueden cargarse rápidamente en la memoria desde el disco. Audya presenta también una nueva sección DSP con efectos Rotor, Distortion, Phaser, Flanger, Tremolo, Chorus, Reverb y mucho más.
- **Audio Style Modeling**
  Por primera vez, un teclado arranger presenta audio grooves reales de batería, percusiones, bajo, guitarras y arpeggio, todos sincronizados con el reloj MIDI. Una rica librería de grabaciones audio ejecutada por músicos y bateristas famosos se ha sumado al proyecto y las actuaciones en directo de los músicos se han grabado para adaptarse a los estilos y con la reproducción de archivos MIDI en tiempo real sin distorsiones ni pérdida de calidad. Asimismo, también las grooves de la guitarra en directo están sincronizadas perfectamente con los estilos y los archivos MIDI sin modificación de tono cuando cambia el tempo.
- **Player**
  El player profesional puede reproducir hasta cinco pistas al mismo tiempo: dos archivos WAVE, dos archivos MP3 y un archivo MIDI, con posibilidad de pre-escuchar en los cascos y con las funciones play list y crossfade.

- **Karaoke**
  Un gran abanico de opciones para ver el texto de los archivos MIDI o sincronizado con archivos audio.
- **MACRO RECORDING**
  Grabación global de los eventos de la ejecución. El archivo se graba dentro de la carpeta MIDI con una extensión .MRS (Macro Song Recording). Para ejecutar de nuevo la secuencia solo ha de hacer Enter en el archivo (pagina 129).
- **USER AUDIO DRUMS**

• Posibilidad de sustituir los Audio Drums internos con Loops Wave creados específicamente por el usuario y contenidos en una nueva carpeta en el disco denominado User Audio Drums.
• Dichos Loops han de presentar las siguientes características: 44 KHz, 16 bit y nombre que indique con precisión el BPM precedido por el símbolo @, por ejemplo HOUSE2@127.wav.
• Los Loops se sincronizan automáticamente con el MIDI y se pueden asociar a todas las partes del Style: ABCD, Fill In, Break, Intro, Ending.
• Se contempla la opción bajo Style Mode > Drum 2/2 para inhabilitar la carga automática de los User Audio durante el encendido.

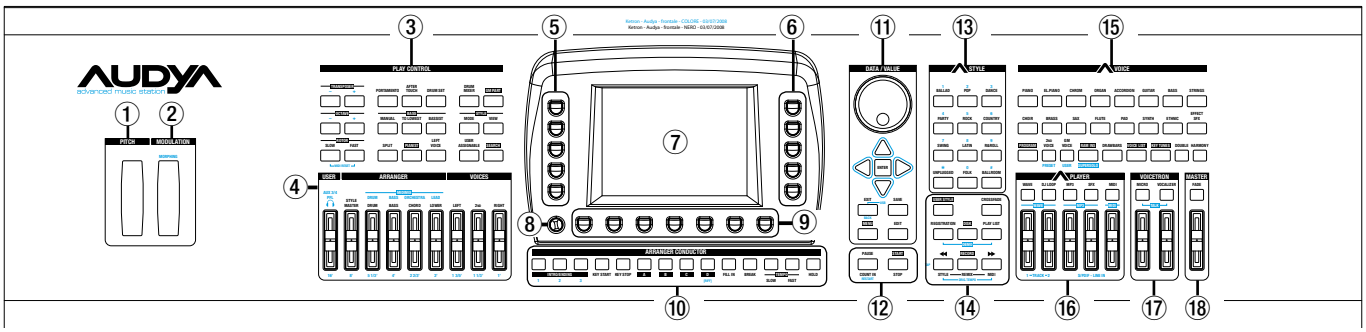
- **MIDI y Audio Recording**
  Puede grabar y mezclar sus canciones en un entorno de grabación completo de un disco duro audio/MIDI.
- **Drawbars**
  Audya incluye un órgano profesional con nueve Drawbars para el control y un entorno completo de modificación que permiten la creación de todas las sonoridades de un órgano electrónico.
- **USB**
  Audya tiene un disco duro grande al que se accede mediante una conexión USB desde un PC. De esta forma, puede fácilmente utilizar el contenido musical del disco y hacer copias de seguridad de sus canciones y configuraciones. Además dos puertos USB host aceptan cualquier dispositivo de almacenamiento USB: lápices, discos duros externos, reproductores de CD y DVD para intercambiar fácilmente datos con el exterior.
- **Voicetron**
  La nueva sección Voicetron se caracteriza por un vocalizer con cinco voces nuevas. El vocalizador tiene una librería de efectos con numerosos presets que fácilmente satisfacen todas las exigencias del cantante. También puede modificar los parámetros en función de sus exigencias, con controles sobre el contenido armónico de la voz, ecualización y efectos. El vocalizer funciona en tiempo real sobre una entrada de micrófono, posee reverberación y delay dedicados y puede controlarse manualmente con el teclado o en automático mediante Arranger o archivo Midi.
- **Interfaz usuario**
  El panel de mandos se ha estudiado para ayudar al músico, en especial durante las actuaciones en directo. Diecisiete sliders, de los cuales uno asignable, permiten un control eficiente de volúmenes y efectos. El estado del instrumento se indica mediante los numerosos leds incorporados en las teclas y con la gráfica mostrada en el display de colores integrado con tecnología LCD TFT (320 X 240).
- **Key Tunes**
  Se puede asignar una canción a cada tecla del teclado con posibilidad de ejecutarse en loop.
- **User Live Guitars**
  Posibilidad de gestionar nuevas LIVE GUITARS cargadas en la memoria Ins-Ram.
- **Edit Pattern**
  Nuevo entorno donde se puede modificar y crear un Style.
- **Wave Edit\Sampler**
  Nuevo entorno para editar pistas Wave, del Sampler y del MSP.

Panel frontal

El panel frontal de Audya se divide en varias secciones operativas. En la Figura siguiente, cada número corresponde a la sección correspondiente.

NOTA

Algunas teclas y controles en el panel frontal están marcados mediante una serigrafía azul para indicar que tienen una segunda función dependiendo del modo de funcionamiento seleccionado.



① **Pitch**
Esta rueda cambia el tono del sonido corriente seleccionado para la mano derecha. El valor por defecto es ±2 semitonos, modificable en el MENÚ.

② **Modulation**
Esta rueda cambia la modulación del sonido corriente seleccionado para la mano derecha. El valor por defecto de sensibilidad es 14, modificable en el MENÚ.

③ **Play Control**
Sección para los controles principales del sonido: Transposer, Octave, Rotor, etc. (véase la página 22).

④ **User / Arranger / Voices**
Sección mixer para mezclar las partes del Arranger, la mano derecha/izquierda, el Style, etc. En el modo DRAWBARS puede controlar los parámetros Drawbars (véase la página 20).

⑤ **Teclas función F1 - F5**
Las teclas función de la izquierda del display permiten seleccionar voces, estilos, controles, parámetros, etc. que aparecen en el lado izquierdo del display en función de los diferentes modos de funcionamiento. Al presionar una tecla función, el nombre en el display aparece resaltado en color azul.

⑥ **Teclas función F6 - F10**
Como más arriba. Teclas función en la derecha del display.

⑦ **Display**
Pantalla de cristales líquidos de colores retroiluminada (LCD). Véase la explicación para utilizar el display en la página 16.

⑧ **Luminosidad**
Potenciómetro pequeño para el ajuste de la luminosidad del display. Gire dicho mando en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario para ajustar la luminosidad del display en función de sus exigencias y de las condiciones de iluminación del entorno.

⑨ **Teclas User, Back y Forward** Las cinco teclas User y las dos teclas Back y Forward debajo del display permiten seleccionar las funciones que aparecen en el display según los modos de funcionamiento (véase la página 16).

⑩ **Arranger Conductor**
Esta sección contiene las teclas para el control en tiempo real del Arranger: Intro/Ending, tecla Start/tecla Stop, ABCD, Fill In, Break, Tempo, Hold (véase la página 17).

⑪ **Data/Value**
Este grupo está formado por una rueda y por cuatro teclas CURSOR (▲ ▼ ◄ ►). Usando la rueda y las teclas cursor puede introducir datos, cambiar los valores de un parámetro o navegar en las listas y en los ítems de menú según los modos de funcionamiento (véase la página 18).

⑫ **Transport**
Esta sección incluye controles de Start/Stop y Count In/Restart en el modo Arranger o Start/Stop y Pause para la canción corriente seleccionada.

⑬ **Style**
En esta sección se seleccionan los estilos del Arranger (véase “Seleccionar los estilos” en la página 21).

⑭ **Área User Style/Disk**
En esta sección se seleccionan los estilos del usuario y la gestión del disco (véanse las páginas 81 y 142).

⑮ **Voice**
Sección dedicada a la selección de las voces (véase “Seleccionar las voces” en la página 18).

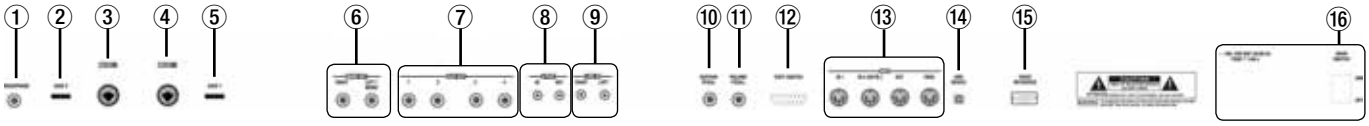
⑯ **Player**
Reproductor multimedia (véase “Player” en la página 25).

⑰ **Voicetron**
Efectos de micrófono (véase “Voicetron” en la página 37).

⑱ **Master**
Control de salida audio general (véase “Master” en la página 39).

Panel posterior

Todas las conexiones con los dispositivos externos se encuentran en el panel posterior.
En la Figura siguiente, cada número corresponde a su sección correspondiente.



Headphone
Toma jack estéreo estándar para los cascos. El volumen Master ajusta también el nivel de salida de los cascos.

② **Gain 2**
Ajuste de la ganancia del nivel de entrada de la señal de la toma Micro 2.

③ **Micro 2**
Toma combo mono estándar para la conexión con un micrófono dinámico.

④ **Micro 1**
Toma combo mono estándar para la conexión con un micrófono dinámico.

⑤ **Gain 1**
Ajuste de la ganancia del nivel de entrada de la señal de la toma micro 1.

⑥ **Main Out**
Dos tomas jack mono estándares para la salida general derecha/izquierda o mono (DERECHA, IZQUIERDA/MONO) que conectar a un sistema PA.

⑦ **Aux Out**
Cuatro tomas jack estándares que usar como salidas generales auxiliares para conectar a monitores, mixers, efectos externos, etc.

⑧ **S/PDIF**
Tomas RCA estándares para la entrada o salida digital estéreo con dispositivos digitales (reproductor de CD, consola digital, etc.)

⑨ **Line In**
Tomas RCA estándares para la entrada derecha/izquierda línea (RIGHT, LEFT) de dispositivos estéreo con una señal de nivel línea (Reproductor CD, etc.)

⑩ **Sustain Pedal**
Toma jack mono estándar para la conexión de un pedal de sostenido (opcional).

⑪ **Volume Pedal**
Toma estéreo estándar para la conexión de un pedal de volumen (opcional).

⑫ **Foot Switch**
Toma multipolar estándar para la conexión de un pedal opcional para el control de las funciones internas.

⑬ **MIDI**
Tomas estándares MIDI IN/IN2 (KEYB), MIDI OUT y MIDI THRU.

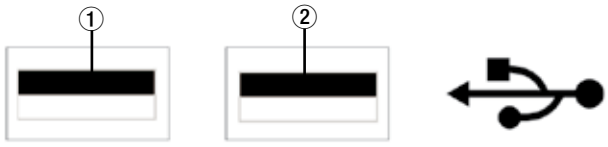
⑭ **USB Device**
Puerto USB estándar (del tipo B) para la conexión con un PC.

⑮ **Video Interface**
Toma VGA estándar para la conexión a un monitor VGA de vídeo externo.

⑱ **Main Switch/Fuse**
Toma de corriente CA estándar (220 V) con botón de ON/OFF y fusible de protección.

Puertos USB en el lado frontal

En el panel frontal hay dos puertos USB (del tipo A) para facilitar la conexión con dispositivos USB (lápices, lectores de tarjetas, etc.).
Para la conexión a un PC, le rogamos usar el puerto USB en el panel posterior.



Se recomienda no utilizar cables USB más largos de 30 cm.

① **Presa USB 1**
Presa USB per il collegamento di pen drive e altri dispositivi USB (Player, hard disk ecc.).

② **Presa USB 2**
Come USB 1.

NOTA

En el teclado, entre C3 y E6, podrá ver letras y números para facilitar la introducción de nombres cuando guarda archivos en el disco duro y para buscar rápidamente un archivo. En Audya 4 , use las teclas de dirección (◄ ► ▲ ▼).

Multitabs (Audya 5 e Audya 4)

Multi-Tabs, consiste en un grupo de 16 botones, situados en el lado izquierdo del teclado con los que podrás activar y controlar muchas de las funciones previstas por el instrumento.

En los diferentes modos de funcionamiento se puede controlar las secciones de mute percusión, el acceso directo a 16 pistas del General Midi, controlar la lista de reproducción, cambiar la afinación de la escala temperada.

Por otra parte, las diferentes funciones se pueden asignar directamente a este grupo de botones, y el usuario lo puede personalizar, para satisfacer sus necesidades a su forma de tocar.

Por defectos estos botones vienen programados de fabrica de la siguiente manera::

1. Audio reset: Resincronización de estilo entre MIDI y audio.
2. Wave Filter: (Filtro de onda) asigna el filtro de onda , al potenciómetro deslizante de usuario.
3. Micro Rev..: Asigna la reverberación del micrófono,al potenciómetro deslizante de usuario.
4. Wha to pedal (página 59)
5. Bass to root (página 86)
6. Unplugg. (página 11)
7. Lead (página 25)
8. Lyric (página 25)
9. Juke-box (página 123)
10. Zoom (página 25)
11. Autocrash (página 85)
12. After fill (página 83)
13. Fill to arr. (página 83)
14. Auto fill (página 83)
15. Reintro (página 140)
16. Fill to end

■ MULTI-TABS MENU

Pulsando la tecla MODE, el modo de gestión de menú Multi-Tabe, se abre. Con los teclas de función F1 ... F6 podemos activar los distintos modos de operación que se describen a continuación.

F1) **DRUM ON/OFF**: (Figura 1) Esta modalidad permite silenciar rápidamente el instrumento de percusión secciones. La correspondencia entre los botones Multi-Tab y el grupo de percusión es el siguiente:
Tab1 Kick
Tab2 Snare (Snare, Rim Shot)
Tab3 Hi Hat
Tab4 Cymbals (Crash, Ride, Cup)
Tab5 Toms/FX
Tab6 Tamb
Tab7 Latin 1 (Congas , Bongos, Tambora)
Tab8 Latin 2 (Cowbell, Guiro, Claves)
Tab9 Latin3 (Maracas, Cabaza, Shaker, Guira, Whistle)
Tab10 CLAP

- Cuando el LED está encendido, la sección está silenciada. El multi-tab 14 y 15 activa la función de solista del grupo de percusión de Kick y del Hi-Hat.
  El multi-tab 16 tiene la función de RESET, es decir, desactiva el mute de todas las secciones de percusión que se encuentren en este estado y restaura el funcionamiento normal de la parte de percusión.

F2) **GM PAGE**: (Figura 2) Este modo permite el acceso directo a las 16 partes de General Midi, pulsando el botón nos lleva directamente a la pista Midi correspondiente.
Si utiliza un archivo midi,este modo es útil para un acceso rápido a todos los parámetros de las diversas pistas del archivo Midi.
Por ejemplo, puede cambiar el sonido del bajo de la batería dentro de un archivo midi, pulsando el multi-tab mientras suena la canción y modificar los parámetros como se explica en el capítulo Song Play (véase la página 89).

F3) **ARAB. SCALE**: (Figura 3) Al pulsar multi-tab del 1 al 12 se puede establecer las alteraciones en las 12 notas de la escala musical. Cuando el LED está encendido, la nota correspondiente al multi-tab es alterado, cuando el LED está apagado, la nota esta sin alteraciones.
Usted puede restaurar rápidamente la escala ordinaria pulsando el multi-tab 16 (RESET).
La cantidad de centésimas de semitono sobre el alteración de cada nota individual se puede establecer desde el ÁRABE ESCALA menú en el menú > Teclado de control > Página de árabe.

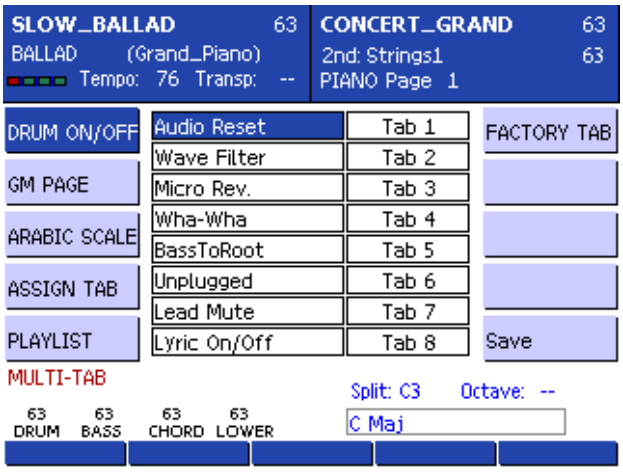


Figura 1

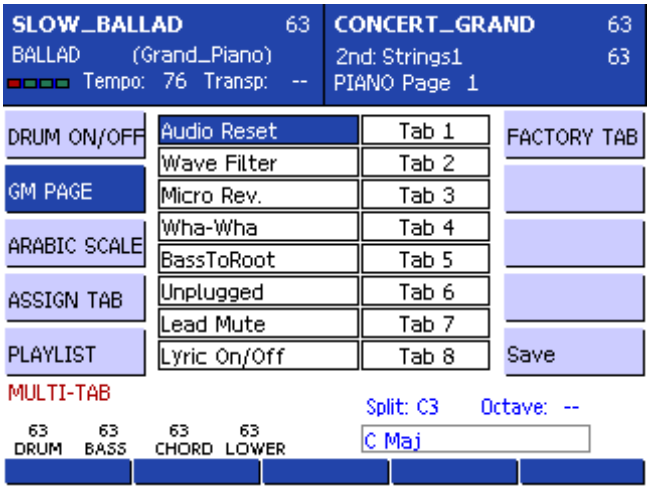


Figura 2

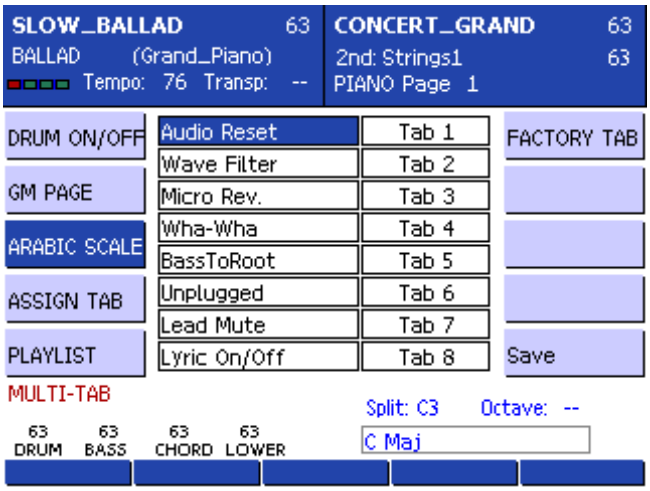


Figura 3

F4) **ASSIGN.TABS**: (Figura 4) Este modo permite asignar diferentes funciones, a cada uno de los 16 pulsadores Multi-Tab.
Por lo tanto, puede personalizar dichos pulsadores, asignando la función deseada para ellos.
Para efectuar la asignación, sólo tiene que seleccionar el deseado con el CURSOR DATOS(Arriba y Abajo) y desplazarse a través de las funciones pulsando DATOS CURSOR (Izquierda y Derecha) o mediante el dial

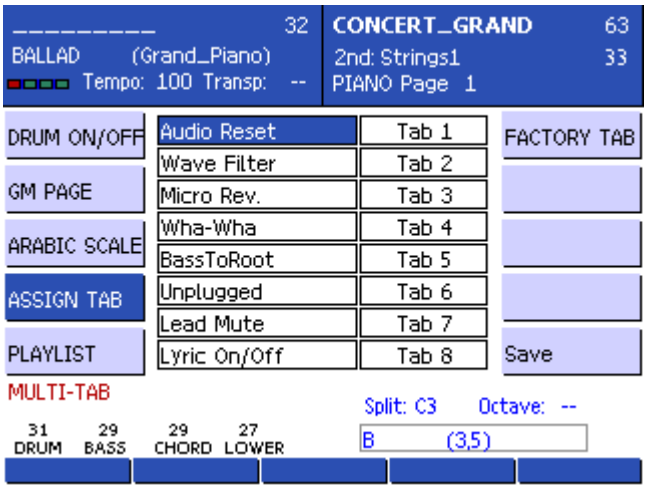


Figura 4

La siguiente tabla muestra las funciones disponibles:

Audio Reset
Micro Rev.
Autocrash Fill/Break
Sustain
Soft
Sostenuto
Arr. A
Arr. B
Arr. C
Arr D
Int./End 1
Int./End 2
Int./End 3
Fill 1
Fill 2
Fill 3
Fill 4
Fill In
Break 1
Break 2
Break 3
Break 4
Break
Start Stop
FillToArr.
Key Start
Key Stop
Hold
Tempo+
Tempo-
Transp-
Transp+
Voice To Arr.
ReIntro
Auto Fill

After Fill
Inter.Gtr.
Manual Bass
Bas Mono/Poly
Swing Bass
BassToRoot
Bassist
Bass Sust.
BasToLowest
Lower Mute
Low.Off Stop
Lower1 Hold
Lower2 Hold4
Pianist
PianistSustain
Accordion
Swell
Left Drum
Fade Out
Manual Drum
Crash
Play Kick1
Play Kick2
Only Kick
Drum&Bass
Kick Off
Snare Off
HiHat Off
Cymbal Off
Tom/Fx Off
Rimshot Off
Latin1 Off
Latin2 Off
Latin3 Off
ClapFx Off

minor
7th
m7th
5+
dim
6th
7th+
Midi Reset
Lead Mute
Lyric On/Off.
Zoom
A.play On/Off
Loop On/Off
Text Page-
Text Page+
Cross Fade
Wha-Wha
Reverb
Chorus
Echo/Delay
Dist./Overdr.
Voicetron
Micro On/Off
Micro Talk
DryOnStop
Voc. On/Off
Voice Down
Voice Up
Regis Down
Regis Up
2nd Voice
Harmony
Double
Rotor On/Off
Rotor Slow/Fast

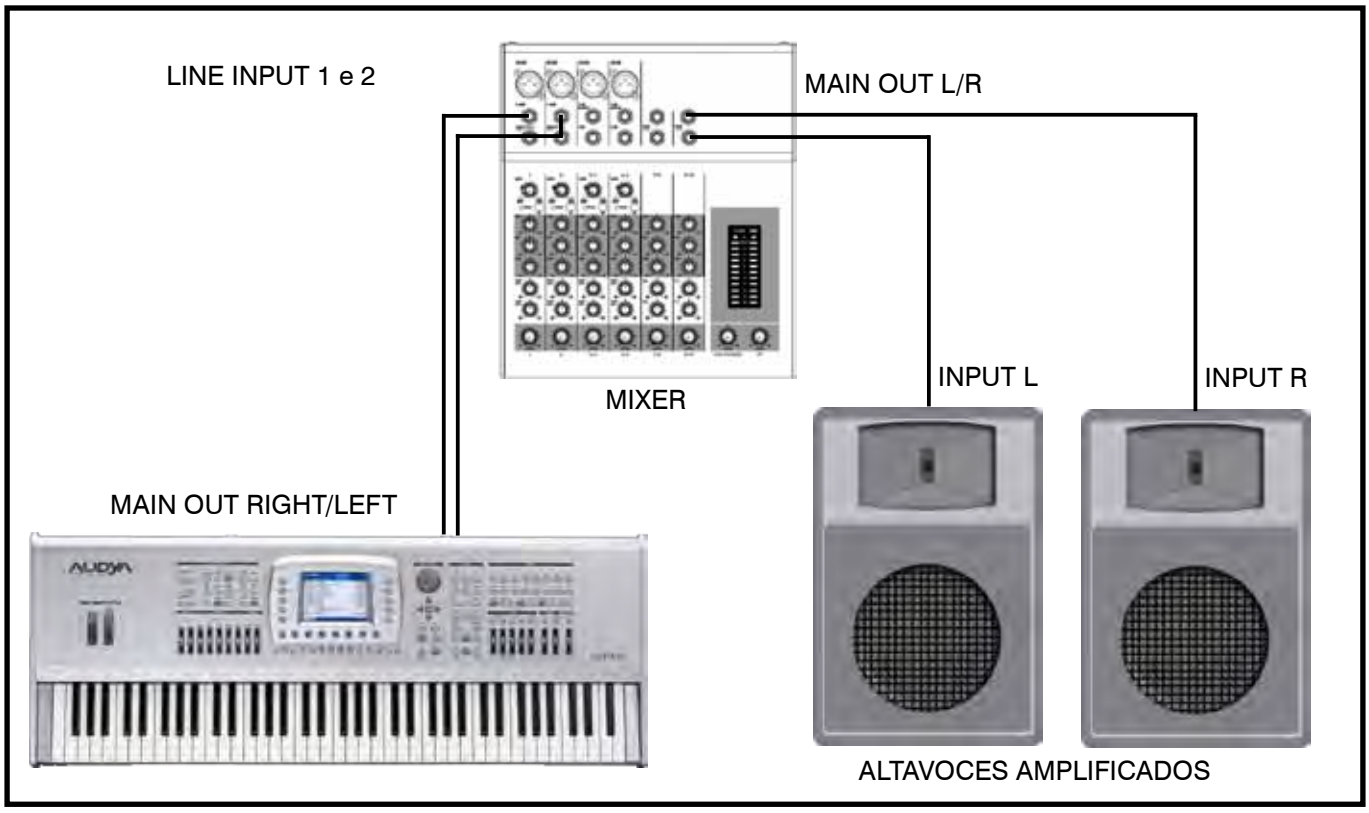
Arabic_1
Arabic_2
Arabic_3
Arabic_4
Arabic_5
Arabic_6
Arabic_7
Arabic_8
Arabic_9
Arabic_10
Arabic_11
Arabic_12
Arabic_13
Arabic_14
Arabic_15
Arabic_16
Right Boost
Exit
Style Stop
Pause/Count In/Res.
Program/Preset
Aftertouch
Portamento
EndOnStop
FillToEnd
Left Voice
Unplugged
Glide
Jukebox
Wave Filter.
Back/Forward Tab
Enter
File Up/Down
Sub Reg. Up/Down

F5) **PLAYLIST**: Este modo le permite controlar los 16 primeros archivos de cualquier lista de reproducción cargada. Al pulsar el primer botón se inicia el archivo correspondiente al pulsar el mismo botón, mientras que el LED está encendido, la reproducción de la pista se detiene.

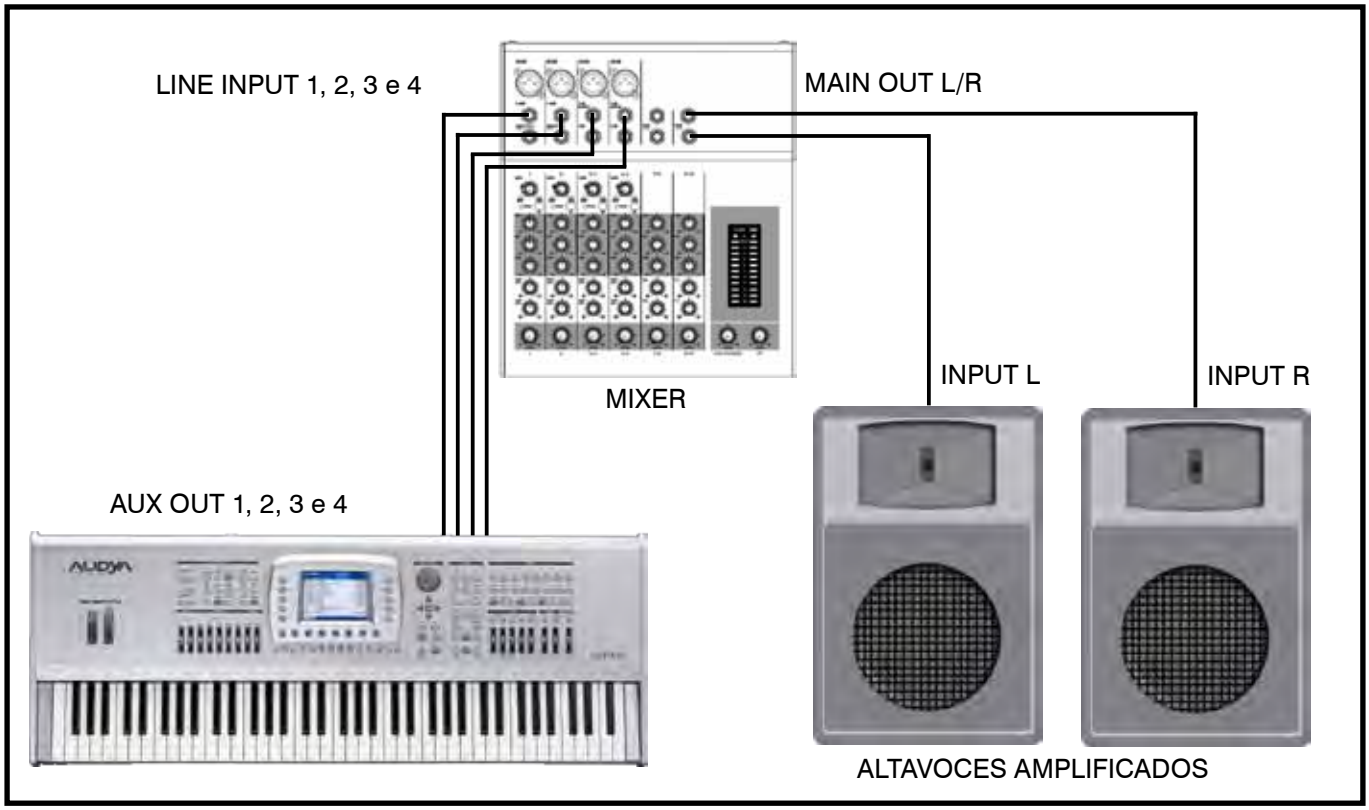
F6) **FACTORY TABS**: Se recarga la configuración que de fábrica esta predeterminada.

Conexiones AUDIO

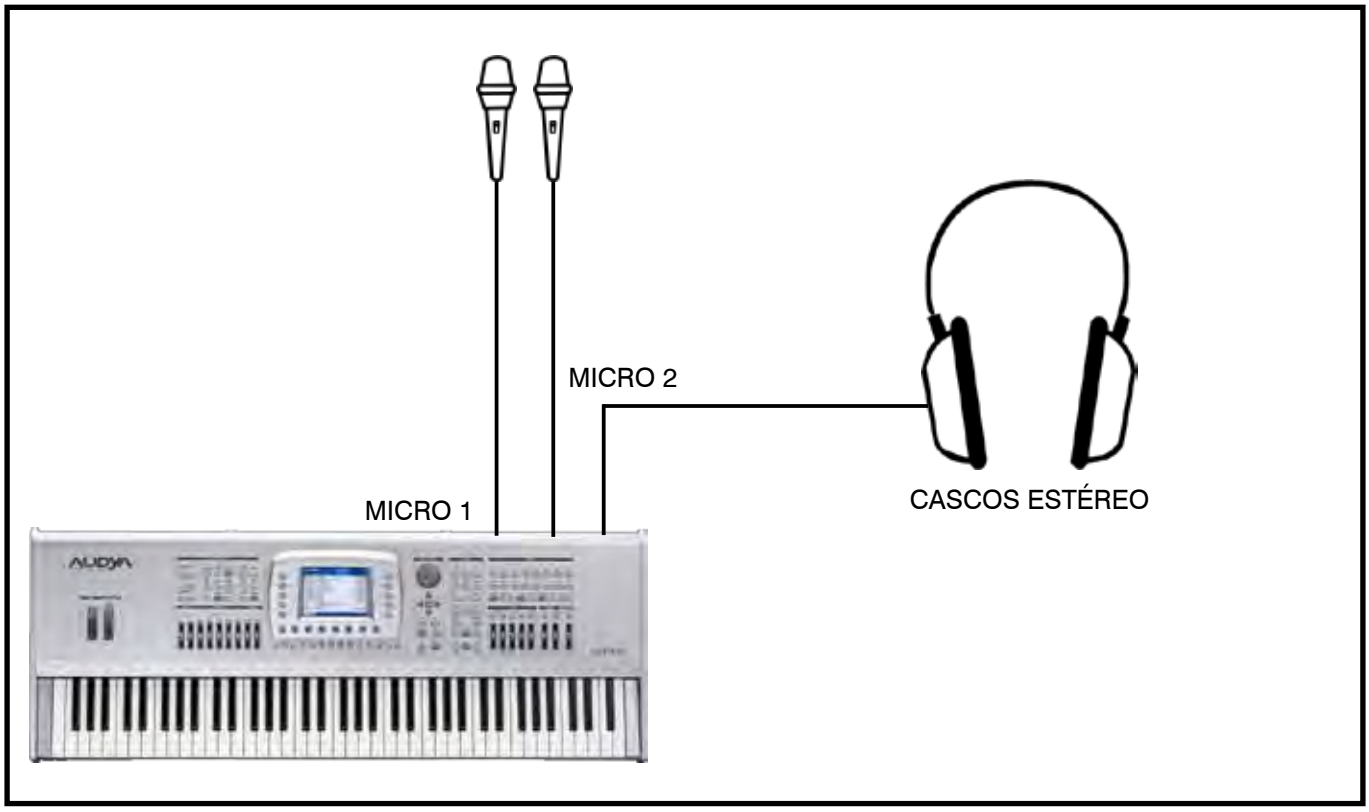
Conexión estéreo a un equipo PA.



Conexión de las 4 cuatro salidas auxiliares a un mixer y a un equipo PA.

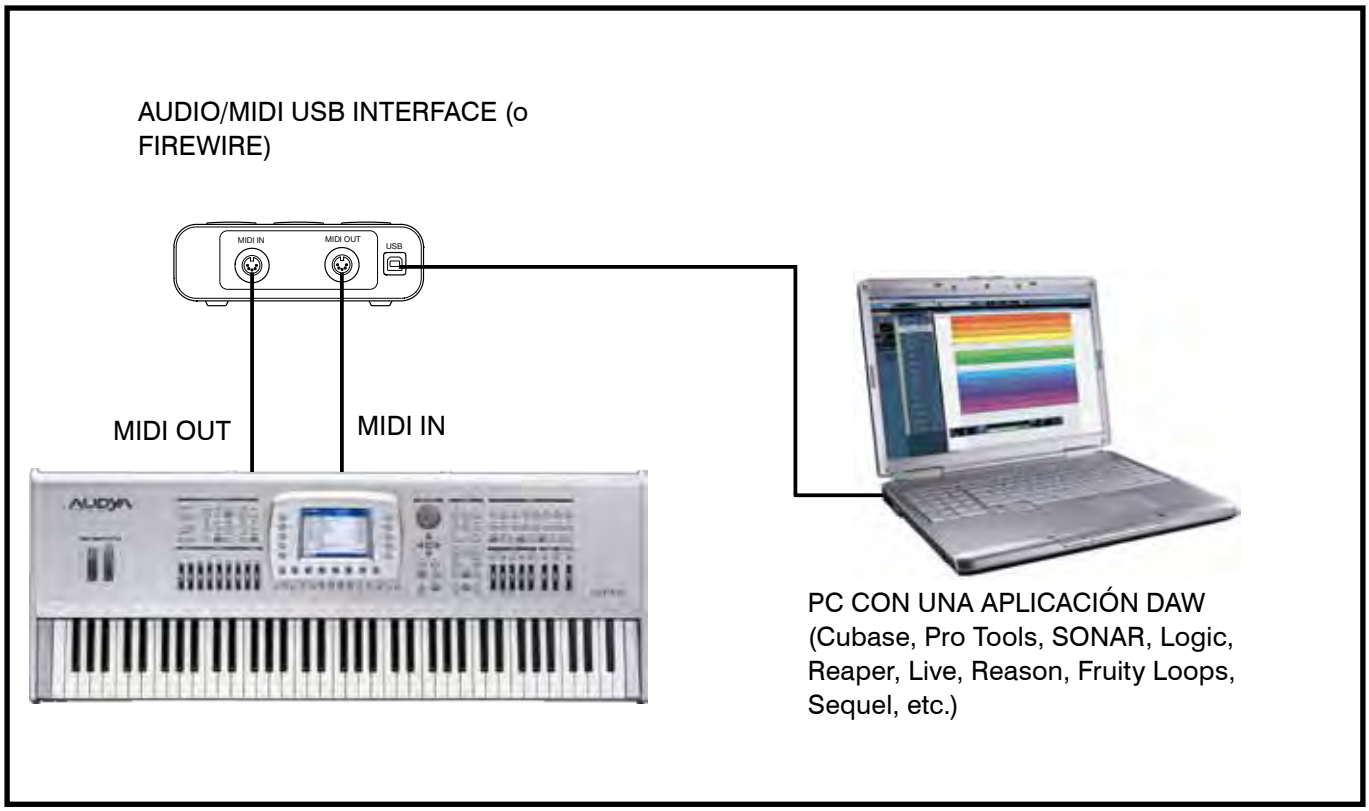


Conexión de uno o dos micrófonos y de unos cascos.



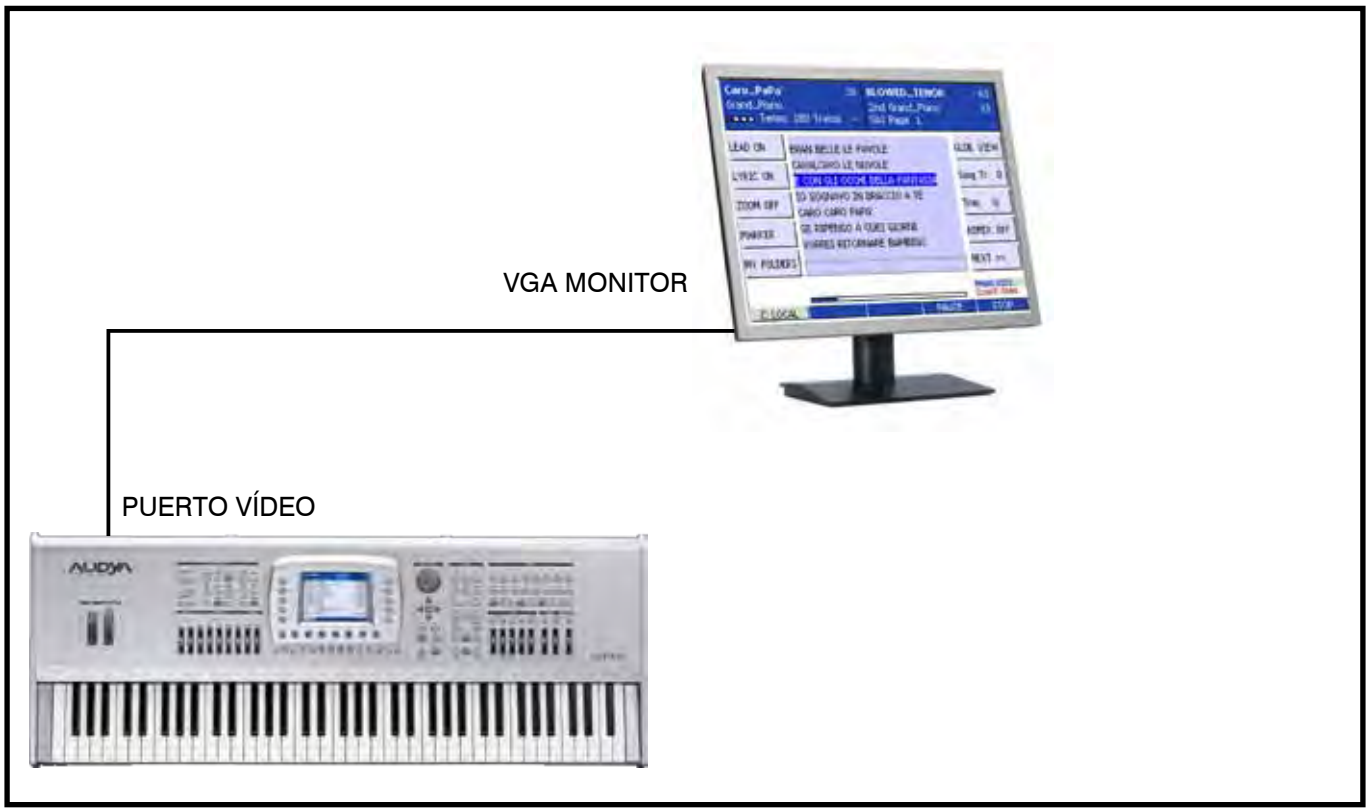
Conexión MIDI

Conexión MIDI a una interfaz externa conectada a un PC.


AUDIO/MIDI USB INTERFACE (o FIREWIRE)
MIDI IN
MIDI OUT
USB
MIDI OUT
MIDI IN
PC CON UNA APLICACIÓN DAW (Cubase, Pro Tools, SONAR, Logic, Reaper, Live, Reason, Fruity Loops, Sequel, etc.)

Conexión VÍDEO

Conexión a un monitor VGA,



Conexión USB

Conexión USB a un PC.

■ **Procedimiento de conexión USB**

1. Conecte el cable USB al puerto USB DEVICE de Audya y al puerto USB de un PC.
2. Después de unos segundos, verá el mensaje “USB connected” (dispositivo USB conectado) en el display de Audya (Figura A). Todas las funciones en el panel frontal están inhabilitadas.
3. Después de unos segundos, algo parecido a la Figura B aparecerá en la pantalla de su PC. En esta ventana ha de elegir la opción “Abrir carpeta para ver archivos” (Figura B).
   De todas formas, podrá abrir la unidad Audya en MI PC. Verá la unidad Audya como disco local.
4. Cuando abra la carpeta del disco duro de Audya, podrá utilizar los archivos como lo haría con cualquier otro dispositivo de almacenamiento (Figura C).
   Puede copiar de las carpetas internas del disco duro de Audya y en ellas los siguientes tipos de archivos:
   DJ MP3
   MIDIFILE
   STYLES
   PLAYLIST
   DJ_LOOPS
   INSTRUMENTS
   REGISTRATION
   WAVE
   SFX
   ETC
5. Cuando haya acabado de copiar los archivos, interrumpa la conexión USB con el procedimiento de SAFE REMOVAL (quitar hardware con seguridad) para el dispositivo USB y desconecte el cable USB del panel posterior de Audya y/o del puerto USB del PC. En el entorno Windos OS, puede hacer clic en el icono situado en la barra de sistema. Una ventana desplegable se abrirá para que pueda desconectar el dispositivo USB en modo seguro.
6. Después de unos segundos, Audya funcionará de nuevo. No debe reiniciar Audya ni realizar procedimientos especiales en su PC.

Para la gestión avanzada de archivos y/o la actualización de archivos en el disco duro interno de Audya, le rogamos consultar “Disk” en la página 142.

Figura A

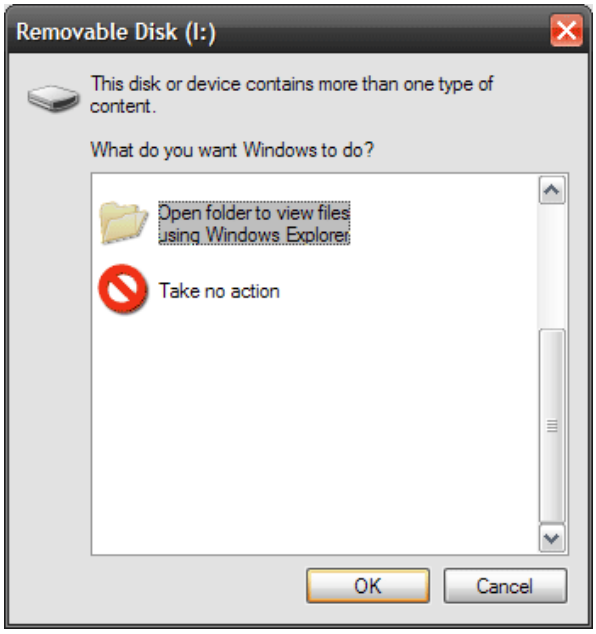

Removable Disk (I:)
This disk or device contains more than one type of content.
What do you want Windows to do?
Open folder to view files using Windows Explorer
Take no action
OK
Cancel

Figura B

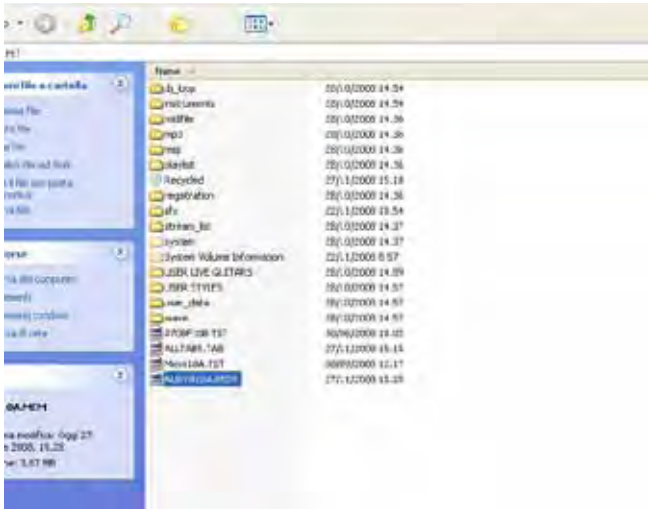
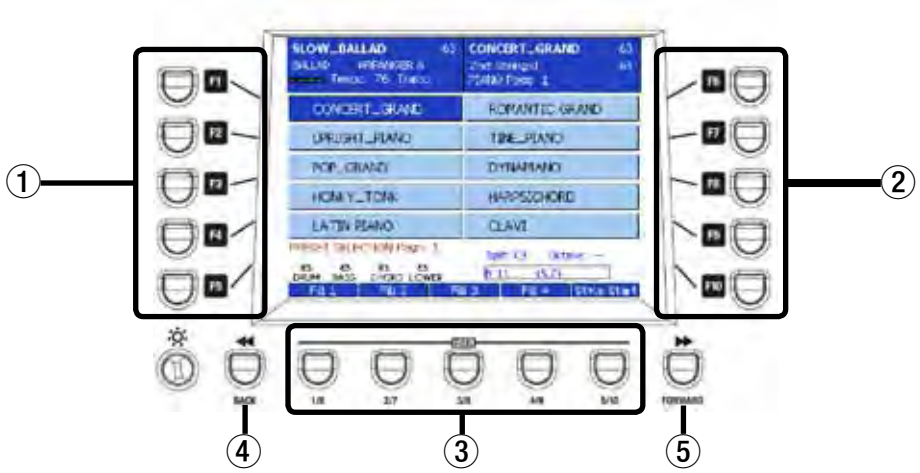


Figura C

Display y teclas función

Display

El corazón de Audya es el display. Las teclas función F1-F5 de la izquierda, las teclas función F6-F10 de la derecha y las cinco teclas User bajo el display le permiten seleccionar los ítems mostrados en las diferentes pantallas.



① **Teclas función F1-F5**
Presione las cinco teclas función F1 - F5 para seleccionar una voz (VOICE) o un estilo (STYLE) o un menú mostrado en el display, por ejemplo.

② **Teclas función F6-F10**
Igual que más arriba.

③ **Teclas User**
En el modo Arranger, las cinco teclas User bajo el display seleccionarán cinco FILLS o cinco BREAKS. En los otros modos de funcionamiento, seleccionarán varias funciones, menús y funciones del usuario.

④ **Tecla ◀◀ (Back)**
Permite ver las cinco funciones anteriores correspondientes a las teclas USER 1/6, 2/7, 3/8, 4/8, 5/10 (véase User Assignable en la página 140).

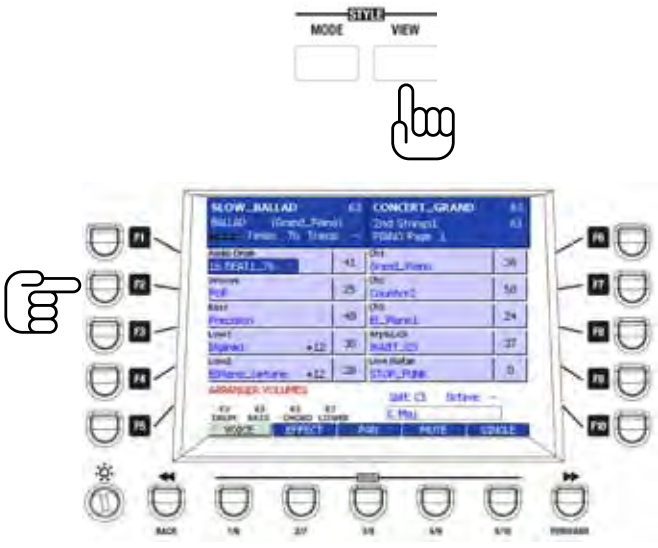
⑤ **Tecla ▶▶ (Forward)**
Permite ver las cinco funciones siguientes correspondientes a las teclas USER 1/6, 2/7, 3/8, 4/8, 5/10 (véase User Assignable en la página 140).

NOTA

La serigrafía indica bajo las teclas USER la numeracion 1/6, 2/7, 3/8, 4/8, 5/10. En este manual, por brevedad, las teclas USER se indican con USER 1, USER 2, etc.

Teclas función F1, F2, F3, F9 y F10

Las teclas función F1, F2, F3, F9 y F10 le permiten acceder al entorno AUDIO STYLE MODELING cuando se usan en el modo STYLE VIEW, en la sección PLAY CONTROL (véanse los detalles en la página 67).



Presione la tecla STYLE VIEW y una de las siguientes:

F1 - Audio Drum (véase la lista groove en la página 147). Presione F1 para configurar la parte AUDIO DRUM.

F2 - Groove Bank (véase la lista en la página 149). Presione F2 para configurar la parte GROOVE BANK.

F3 - Bass Bank (véase la lista en la página 151). Presione F3 para configurar la parte BASS BANK.

F9 - Arp & Lick (véase la lista en la página 153). Presione F9 para configurar la parte ARP&LICK.

F10 - Live Guitar (véase la lista en la página 155). Presione F10 para configurar la parte LIVE GUITAR.

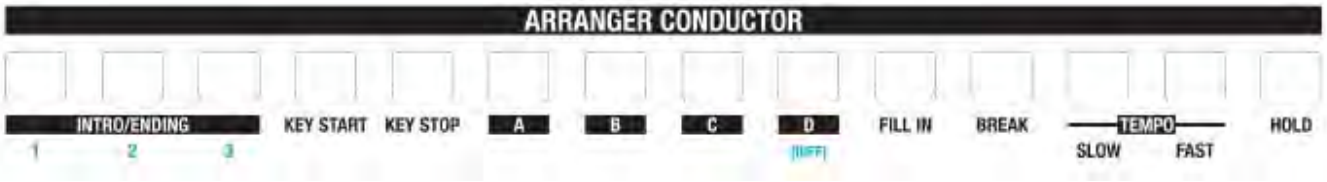
Teclas User

Junto a la selección FILL y BREAK en el modo Arranger y a otras funciones asignables por el usuario (véase User Assignable en la página 140), las cinco teclas User permiten acceder a numerosas funciones.

Por ejemplo en los modos de funcionamiento diferentes (MENU, DISK, PLAYLIST, STYLE VIEW, DRUM MIXER y así sucesivamente), estas cinco teclas User permiten seleccionar otras páginas que abren sus propios menú de configuración.

En la Figura puede ver cómo las teclas User en el modo STYLE VIEW permiten seleccionar las páginas de VOICE, EFFECT, PAN y MUTE SINGLE. Al presionar una de estas cinco teclas User, puede ver el contenido de la página correspondiente.

Teclas Arranger Conductor



Las teclas de la sección ARRANGER CONDUCTOR permiten el control en tiempo real de los estilos cuando el modo Arranger está seleccionado. Consulte las configuraciones PLAY CONTROL para seleccionar un modo Arranger en la página 22.

De izquierdas a derechas, éstas son las descripciones para cada tecla:

INTRO/ENDING 1 2 3
Cuando el Arranger está parado, al presionar una de estas tres teclas podrá habilitar una de las tres "introducciones" del estilo.
Cuando el Arranger está en reproducción, al presionar una de estas tres teclas podrá habilitar uno de los tres "finales" del estilo.

KEY START/KEY STOP
Si la tecla KEY START está activada, el Arranger se encenderá inmediatamente cuando empiece a tocar el teclado.
Al activar la KEY STOP, el Arranger, si se encuentra en PLAY, se detiene al presionar rápidamente una de las teclas del teclado. Con Key Stop activada y el Arranger detenido, al presionar una tecla el Arranger se pondrá de nuevo en funcionamiento. Si la nota o el acorde se mantiene, el Arranger seguirá funcionando

A B C D
Cada tecla corresponde a una variación de estilo.

FILL IN
Al presionar esta tecla puede habilitar un FILL del estilo seleccionado y el Arranger se encenderá automáticamente. Si el Arranger se encuentra ya en reproducción, al presionar esta tecla habilitará el mismo FILL. Si se mantiene presionada, ejecuta todos los FILL en rotación.

BREAK
Al presionar esta tecla puede habilitar un BREAK del estilo seleccionado y el Arranger se encenderá automáticamente.
Si el Arranger se encuentra ya en reproducción, al presionar esta tecla habilitará el mismo BREAK. Si se mantiene presionada, ejecuta todos los BREAKS en rotación.

TEMPO SLOW/FAST
Al presionar estas teclas puede decelerar (SLOW) o acelerar (FAST) el tempo del Arranger. Al presionar las dos teclas al mismo tiempo, configurará la función T. Lock, o sea Bloqueo tempo.
Para restablecer el tempo original del estilo, presione las teclas ◀◀ y ▶▶ al mismo tiempo en la sección RECORD.

HOLD
Al presionar la tecla HOLD, el acompañamiento del Arranger seguirá en reproducción aunque no toque ninguna tecla del teclado.
Si HOLD está inhabilitada, cuando deje de pulsar las teclas del teclado, el acompañamiento del Arranger interrumpirá la reproducción salvo para la parte batería.

Seleccionar las voces

Encontrará tres filas de 8 teclas en la sección VOICE en el panel frontal. Las dos primeras filas permiten la selección de las familias de instrumentos, ordenadas según el sentido común (véase una lista completa de las voces al final del manual).

NOTA

En este capítulo y en las otras páginas del manual, se utiliza el término "instrumento" como una traducción del termino inglés "VOICE".

La tercera fila contiene la tecla PROGRAM y otras teclas para la selección de instrumentos. Además están también las teclas DOUBLE Y HARMONY.

■ Seleccionar un instrumento básico

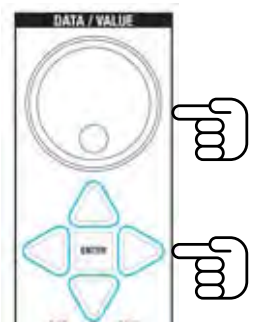
1. Seleccione una familia de instrumentos presionando una de las 16 teclas en las dos primeras filas de la sección VOICE. Por ejemplo, presione la tecla familia PIANO.
   La primera página que muestra los diez primeros instrumentos disponibles de la familia PIANO aparecerá.
2. Al presionar una de las teclas de la izquierda (F1-F5) o de la derecha (F6-F10), se selecciona uno de los diez instrumentos mostrados en el display, correspondientes al nombre del instrumento. Por ejemplo, al presionar la tecla F4, seleccionará el instrumento llamado "HONKY_TONK" (Figura 1).
3. Presione las teclas CURSOR para seleccionar las diferentes páginas de VOICE con otros diez instrumentos cada una (Figura 2). Considere que puede acceder a más de 2 páginas para cada familia de instrumentos.

Figura 1

Figura 2

NOTA

Al girar la rueda en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario puede recorrer las páginas igual que con el CURSOR ◄ ►. También puede recorrer las páginas presionando repetidamente la misma tecla familia VOICE.



■ Seleccionar un instrumento INS

1. Presione la tecla RAM INS / SUPERSOLO en la tercera fila de la sección VOICE. En el display se verá una lista de los instrumentos INS guardados en el disco duro (Figura 3).
2. Seleccione un instrumento con las teclas CURSOR ▲ ▼.
3. Presione la tecla ENTER para cargar el instrumento INS en la posición de la memoria elegida. En el display se verá el instrumento INS en la primera posición libre. En el ejemplo, el instrumento APACHE_GUITAR está en la posición de memoria correspondiente a la tecla F1 (Figura 4).

Figura 3

■ Seleccionar varios instrumentos INS

1. Presione la tecla RAM INS / SUPERSOLO en la tercera fila de la sección VOICE. En el display se verá una lista de los instrumentos INS guardados en el disco duro.
2. Seleccione un instrumento con las teclas CURSOR ▲ ▼.
3. Presione la tecla SELECT que aparece en el display cerca de las 5 teclas USER. Aparecerá un punto antes del nombre del instrumento INS seleccionado. Repita la operación para seleccionar más instrumentos INS con las teclas CURSOR ▲ ▼ y la tecla SELECT (Figura 5).
4. Presione la tecla ENTER para cargar todos los instrumentos INS seleccionados en la posición de la memoria. En el ejemplo, se han cargado cinco instrumentos INS en las cinco primeras posiciones de memoria correspondientes a las teclas F1-F5 (Figura 6).

Figura 4

Para realizar operaciones avanzadas con los instrumentos INS véase la página 98.

Figura 5

NOTA

Los instrumentos INS aparecerán con un asterisco en el display. Por ejemplo: DJANGO.ins*.
Si intenta cargar un instrumento previamento cargado en la memoria no lo podrá hacer.

Figura 6

ADVERTENCIA

La indicación RAM INS significa que los instrumentos INS se cargarán en la memoria temporalmente. Por esta razón, cuando apague AUDYA, los instrumentos INS no permanecerán en la memoria.

Seleccionar las voces

■ Añadir un segundo instrumento a la mano derecha (2nd VOICE)

1. Presione la tecla 2nd VOICE en la tercera fila de la sección VOICE.
2. En base al instrumento PRESET o PROGRAM, añadirá un segundo instrumento al sonido de la mano derecha.
3. Considere que el usuario puede programar libremente los instrumentos 2nd VOICE en cualquier PROGRAM. Presione la tecla EDIT y la tecla USER 2 para abrir la página 2nd VOICE (Figura 7). Para más información sobre cómo crear/modificar un PROGRAM consulte la página 48.

Figura 7

■ Seleccionar DRAWBARS órgano

1. Presione la tecla DRAWBARS en la tercera fila de la sección VOICE. En el display se ve la pantalla DRAWBARS del órgano (Figura 8).
2. Seleccione un órgano con las teclas F1-F10 (ORGAN1, ORGAN2, etc.) Presione la tecla CURSOR ◄ ► para seleccionar la segunda página de DRAWBARS (ORGAN11, ORGAN12, etc.)
3. Presione la tecla USER 1 (PedToRotor) bajo el display para controlar el ROTOR con un pedal externo de sostenido. Al presionar el pedal repetidamente puede activar ROTOR SLOW/ ROTOR FAST. Si “PedToRotor” está inhabilitado, el pedal de sostenido vuelve a su función ordinaria.
4. Use los controles fader en la sección MIXER (página 24) para configurar los nueve pedaleos de DRAWBARS del órgano:
   16, 8’, 5 1/3’, 4’, 2 2/3’, 2’, 1 3/5’, 1 1/3’, 1

   La Figura 9 muestra la correspondencia exacta de los nueve faders de la sección del mixer y las nueve DRAWBARS mostradas en el display.

5. Presione la tecla USER 5 (Drw: Lock/Unlock) bajo el display para activar la función Lock/Unlock, podrá usar los faders para mezclar las partes del Arranger o las pistas del archivo MIDI en lugar de las DRAWBARS.

Figura 8

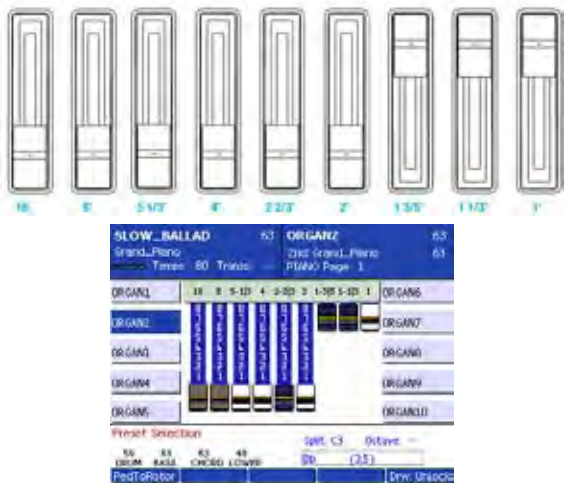


Figura 9

Para realizar operaciones avanzadas con las DRAWBARS véase la página 97.

■ Seleccionar los instrumentos GM (General MIDI)

1. Presione la tecla GM en la tercera fila de la sección VOICE. En el display se verá una lista de los instrumentos GM (Figura 10).
2. Siga el mismo procedimiento que para la selección de los instrumentos descrito en la página 18.

Figura 10

Seleccionar los estilos

El teclado numérico de la sección STYLE permite seleccionar 12 familias de estilos, divididas en varios géneros musicales.

■ Seleccionar un style PRESET

1. Seleccione una familia de estilos presionando una de las doce teclas del teclado numérico en la sección STYLE. Por ejemplo, presione la tecla familia “POP”.
2. En el display se verán los diez primeros estilos disponibles. Presione una de las teclas F1-F10 para seleccionar uno de los diez estilos mostrados. En el ejemplo, la tecla F3 selecciona el estilo “FUSION_FUNK” (Figura 11).
3. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para seleccionar más páginas de STYLE que contienen otros diez estilos cada una (Figura 12). Considere que puede acceder a más de 2 páginas para cada familia de estilo.

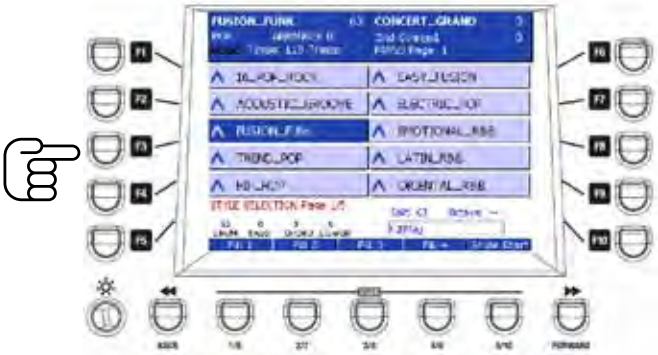
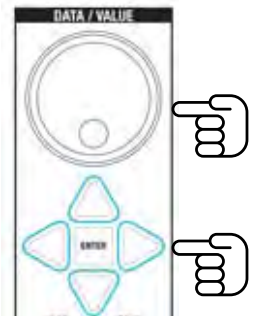


Figura 11

Figura 12



NOTA

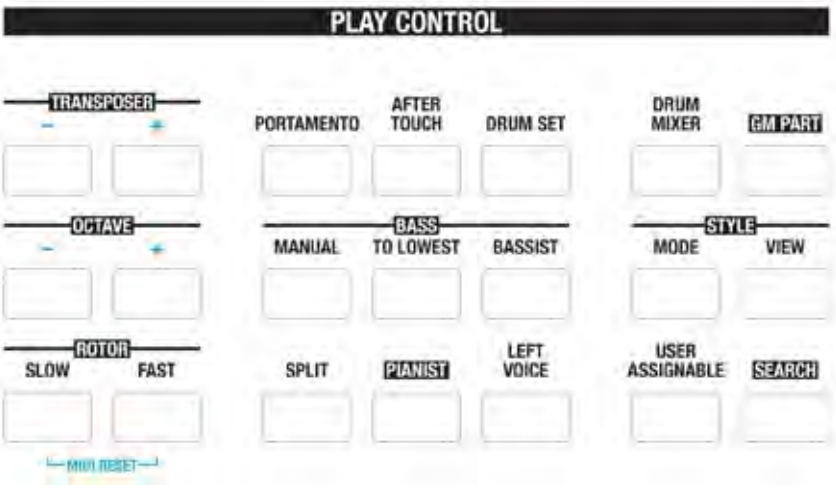
Al girar la rueda en el sentido de las agujas del reloj o en el sentido contrario puede recorrer las páginas igual que con el CURSOR ◄ ►. También puede recorrer las páginas presionando repetidamente la misma tecla familia STYLE.

NOTA

Considere que los estilos que contienen una parte audio (AUDIO DRUM, GROOVES, LIVE GUITAR) tienen el símbolo ^ antes del nombre del estilo.

Play Control

La sección PLAY CONTROL contiene todas las funciones de control para que pueda empezar a usar el teclado y modificar las configuraciones en función de su modo de tocar.



■ **TRANSPOSER**

Al presionar las teclas [-] y [+] puede desplazar todo el teclado en 24 semitonos arriba o abajo (1 semitono a la vez), incluyendo el Arranger (excepto la batería). El display muestra el valor corriente de TRANSPOSE (Figura 13). Presione las teclas [+] y [-] al mismo tiempo para reposicionar instantáneamente el valor de transpose a 0.

Figura 13

■ **OCTAVE**

Las teclas [+] y [-] permiten aumentar o disminuir de una octava la parte DERECHA del teclado. El display muestra el valor corriente de la OCTAVA up o down (Figura 14).

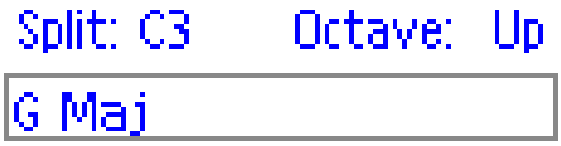


Figura 14

■ **ROTOR**

Las teclas SLOW y FAST permiten cambiar la velocidad del Rotary Speaker, cuando selecciona DRAWBARS en la sección VOICE y para las voces para las cuales el ROTARY SPEAKER está configurado en ON.

■ **PORTAMENTO**

Enciende y apaga el PORTAMENTO, solamente para los instrumentos para los cuales el portamento se ha programado. Por ejemplo, la familia SYNTH.

■ **AFTER TOUCH**

Apaga y enciende el AFTER TOUCH, solamente para los instrumentos para los cuales se ha programado el after touch (GUITAR, SYNTH, etc.)

■ **DRUM SET**

Selecciona uno de los 53 DRUM SETS incorporados para tocar directamente en el teclado (Figure 15). Para obtener más información sobre el DRUM SET. Para los detalles véase la sección DRUM SET (página 95).

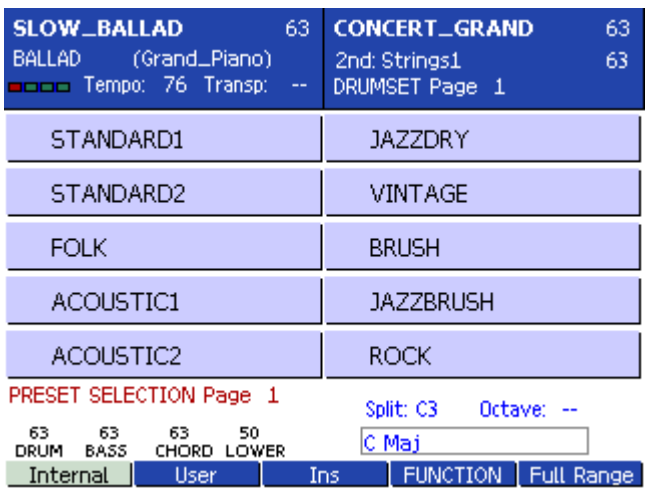


Figura 15

- **BASS**
  Las teclas MANUAL, TO LOWEST y BASSIST programan respectivamente los siguientes modos.
  MANUAL: configura el bajo manual para la mano izquierda.
  TO LOWEST: configura la nota más baja del acorde para el bajo. Por ejemplo cuando quiera ejecutar un pedal de bajo en una progresión de acordes.
  BASSIST: permite tocar libremente notas bajas en un acorde tocado con la mano derecha. Por ejemplo cuando toca solos de bajo.
- **SPLIT**
  Si mantiene pulsada la tecla SPLIT, un pequeño teclado aparece en la parte inferior del display. Al presionar cualquier tecla del teclado, puede configurar el punto de split para el arranger. En el ejemplo, el punto de SPLIT se ha configurado para la nota F2 (Figura 16). El punto de SPLIT está siempre configurado en la nota C3 al inicio.
- **PIANIST**
  La tecla PIANIST le permite tocar en todo el teclado. Básicamente al presionar esta tecla se elimina el punto de SPLIT. En el modo Arranger, los acordes se reconocerán en todo el teclado.
- **LEFT VOICE**
  Al presionar la tecla LEFT VOICE, ésta parpadeará hasta que elija el instrumento para la mano izquierda (Figura 17). Cuando haya seleccionado el instrumento, presione la tecla LEFT VOICE de nuevo.

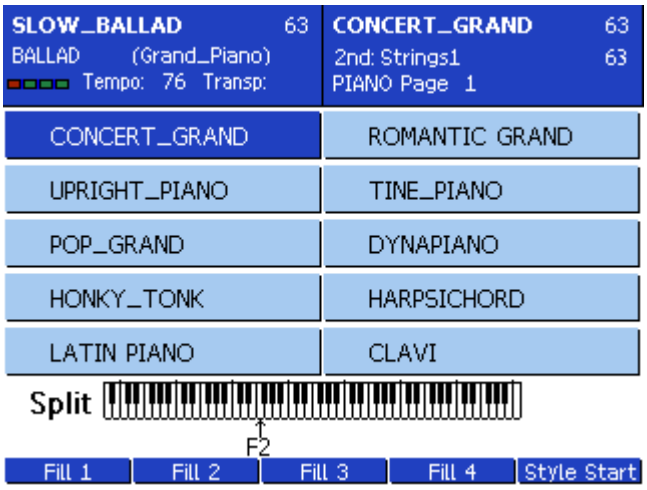


Figura 16

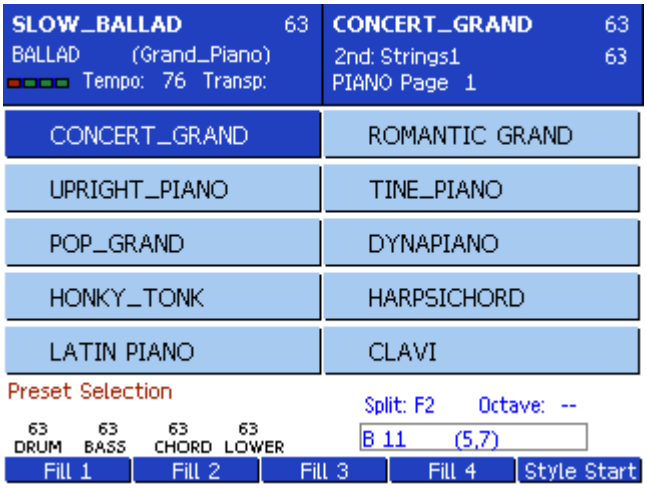
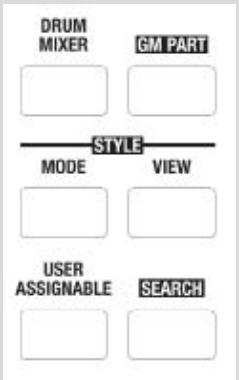


Figura 17

NOTA

Para la explicación detallada de la sección PLAY CONTROL, le rogamos consultar las siguientes páginas que corresponden a los nombres homónimos de las teclas:

- ***DRUM MIXER página 92***
- ***GM PART página 89***
- ***STYLE MODE página 82***
- ***STYLE VIEW página 67***
- ***USER ASSIGNABLE página 140***
- ***SEARCH página 138***

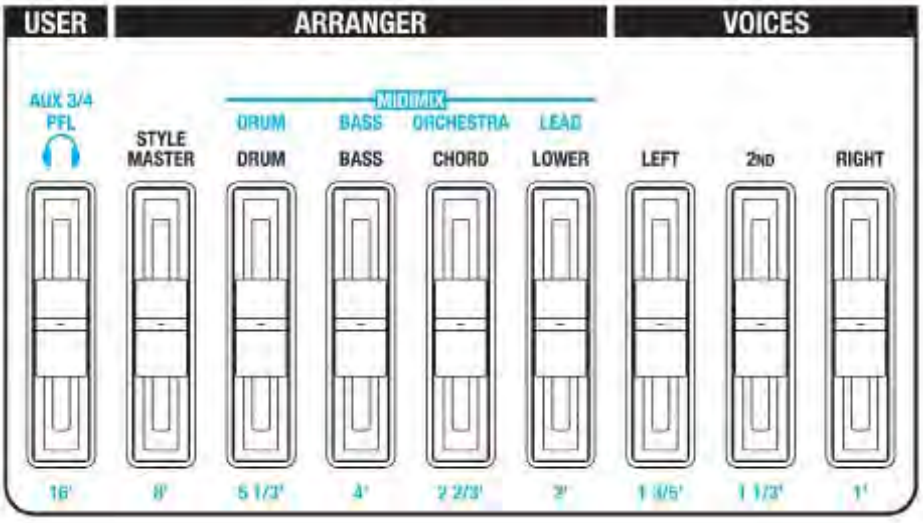


Mixer

La sección Mixer tiene nueve faders verticales. El primer fader de la izquierda permite el control de las funciones USER (véase „User assignable“). Los demás faders controlan el volumen de las partes del ARRANGER y los volúmenes de las partes VOICES.

NOTA

Cuando DRAWBARS está activada, los nueve faders del Mixer ajustarán el pedaleo del órgano. Para más detalles véanse las páginas 16 y 73.



- **USER**
  El primer fader de la izquierda permite el control de las funciones USER ASSIGNABLE descritas en la página 140. El valor por defecto es el control de volumen para la salida AUX 3/4.
- **ARRANGER**
  Estos cinco faders ajustan los volúmenes de las partes del Arranger del estilo. Respectivamente:
  STYLE MASTER: volumen principal del estilo.
  DRUM: volumen de la parte batería.
  BASS: volumen de la parte bajo.
  CHORD: volumen de la parte acordes.
  LOWER: volumen del split de la parte izquierda.
- **VOICES**
  Estos tres faders ajustan los volúmenes de las partes VOICES en el teclado. Respectivamente:
  LEFT: volumen de la voz en el split izquierdo.
  2ND: volumen de la segunda voz en el split derecho.
  RIGHT: volumen de la voz en el split derecho.

Los volúmenes de las partes se muestran en el display (Figura 18). En la parte superior izquierda, se ve el volumen STYLE MASTER. En la parte superior derecha, se ven los volúmenes RIGHT y 2ND. En la parte inferior izquierda se ven los volúmenes DRUM, BASS, CHORD y LOWER.

NOTA

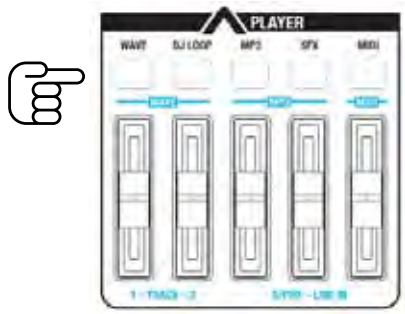
Cuando se está reproduciendo un archivo MIDI en el Player (véanse los detalles en la página 21), los faders de DRUM, BASS, CHORD y LOWER, indicados con las letras azules “MIDIMIX”, ajustan los volúmenes de las pistas de DRUM, BASS, ORCHESTRA y LEAD respectivamente en el modo siguiente:

- ***DRUM: ajusta el volumen de la pista batería.***
- ***BASS: ajusta el volumen de la pista bajo.***
- ***ORCHESTRA: ajusta todas las demás pistas.***
- ***LEAD: ajusta el volumen de la pista melodía, suele estar en el canal MIDI 4.***

Figura 18

Player

La sección Player es un entorno multimedia completo para actuaciones en directo. Es un mixer que consiste en cinco faders para controlar el volumen de archivos WAVE, DJ LOOP, MP3, SFX y MIDI. Las cinco teclas encima de los faders de on/off sirven para seleccionar las pistas para la mezcla.



■ WAVE

La tecla WAVE habilita la pantalla WAVE cuando selecciona la pista audio para iniciar la reproducción (Figure 19). El fader de abajo ajusta el volumen de la pista. Para navegar en esta pantalla, use las teclas cursor y las teclas ENTER y EXIT.

- Teclas CURSOR ▲ ▼ (o la rueda): recorre los títulos hacia arriba/hacia abajo.
- Tecla ENTER: abre la carpeta seleccionada.
- Tecla EXIT: sirve para salir de la carpeta seleccionada.
- Teclas CURSOR ◄ ►: cuando el título es demasiado largo, pasan las letras de los títulos.
- La tecla USER 5 debajo del display habilita la función START para iniciar la reproducción. Cuando la pista se está reproduciendo, las teclas USER 4 y USER 2 debajo del display habilitan las funciones PAUSE y STOP, respectivamente.

Las teclas F1-F10 habilitan las siguientes funciones:

- **F1 - LEAD MUTE**: elimina el volumen de la pista de la melodía.
- **F2 - LYRIC ON**: muestra el texto (lyric).
- **F3 - ZOOM OFF**: disminuye el tamaño del texto.
- **F4 - MARKER**: visualización de los Markers, cuando los haya, en los lados de la pantalla de visualización. Cuando se ven se puede pasar de un punto a otro de la "parte" de la canción, o al final del compás corriente (al presionar User 5/10 "jump meas."), o al final de la parte (al seleccionar "jump Next" en User 5/10.
- **F5 - MY FOLDERS**: cuando está activada, al presionar una tecla del teclado numérico 0-9 en la sección STYLE, se invoca una carpeta memorizada. Para guardar la posición de una carpeta (WAVE, DJ LOOP, MP3, etc.), mantenga presionada una tecla 0-9 del teclado numérico mientras que se ve el contenido de la carpeta.

NOTA

Cuando una pista del Reproductor está en ejecución, el LED homónimo parpadea.

NOTA

Las funciones de Remix On/Off Lead aunque estén presentes en el WAVE Player y en el MP3 Player funcionan solamente en el entorno de archivos MIDI.

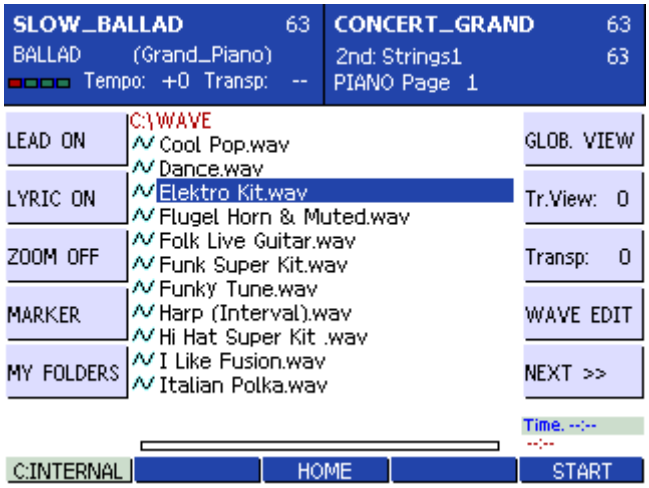


Figura 19

■ Página 1

- **F6–GLOB./LOCAL VIEW**: muestra la pantalla global o local, o sea con LOCAL VIEW se ven solamente los archivos con la misma extensión (ej. WAV) mientras que con GLOBAL VIEW se ven todos los tipos de archivos. Se ha de considerar que los archivos TXT se ven siempre.
- **F7–SONG TR.**: muestra la transposición guardada anteriormente.
- **F8–TRANSP**: desplaza la pista +/- 24 semitonos.
- **F9-Wave Edit**: véase el párrafo sucesivo.
- **F10–Prev/Next (1/3 NEXT)**: al presionar esta tecla (NEXT) se accede a otras páginas de funciones.

■ Página 2

- **F6-A.PLAY_ PAUSE ON_ SPACE 3s**: en la posición de Autoplay, el reproductor ejecuta automáticamente todos los archivos contenidos en la carpeta. En la posición de PAUSE, cuando la pista corriente acaba, el reproductor se desplaza hasta la siguiente pero no la ejecuta. Sin embargo, el reproductor, situado en SPACE 3s, interpone una pausa de 3 segundos entre la ejecución de una pista y la siguiente. Con el Dial se puede personalizar el tiempo de espera.
- **F7–LOOP ON/OFF**: activa/desactiva el ciclo de la pista en ejecución.

- **F8–PFL ON/OFF**: activa/desactiva el PFL. Cuando el PFL está activo, el reproductor es desplazado sobre AUX3&4 y la salida AUX3&4 se sitúa en los auriculares. Esto sucede solamente si el Fader de volumen del reproductor está en 0. Cuando no está en 0, la salida se reprograma en MAIN. El volumen en los auriculares se ajusta con el Fader PFL del panel USER. No funciona con los archivos MIDI.
- **F9–LEAD (4)**: selecciona un canal de la melodía entre 1 y 16 en el caso de archivos MIDI. El valor configurado en la fábrica es el canal 4.

En el entorno de Wave Player hallará el menú WAVE EDIT a nivel de la tecla F9.

Para entrar en el modo de WAVE EDIT, sólo ha de desplazarse con el cursor sobre la pista que quiere editar y seleccionar WAVE EDIT (Figura 20).

Cuando se ha cargado el archivo elegido, una ventana desplegable notificará con la relativa barra de progreso la carga del WAV. Cuando acaba esta operación, en la pantalla se verá gráficamente la forma de onda de la pista que hemos seleccionado y una paleta de instrumentos para poder realizar otras operaciones en el archivo (Figura 21).

NOTA

Por razones ergonómicas, la pista estéreo seleccionada se verá como única waveform aunque la operación de guardar y todas las demás operaciones respetarán las propiedades del archivo cargado..

Junto a la visualización de la forma de onda de la pista, en el cuadro veremos también tres líneas verticales (indicadas en la figura con las relativas flechas) que nos mostrarán respectivamente el Punto de start (en azul), el Punto de inicio fade (en gris) y el Punto de End (en negro). Siguen las varias funciones detalladas:

- **Zoom**: permite aumentar o disminuir la imagen de la forma de onda importada.
- **Start**: indica el punto de inicio aplicado a wave.
- **End**: indica el punto de final aplicado a wave.
- **Norm**: permite normalizar o amplificar la waveform (Rango 0%-200%).
- **Fade**: indica cuándo empezará el fundido (Fade out) con relación al Punto End de wave (máx. 8 s.).

Cuando se selecciona el punto de Start (F2), End (F3) o Fade (U1/6), la barra en cuestión cambia de color y se pone de color rojo para indicar que se está actuando sobre ese punto. Se pueden modificar los valores mediante el Dial (para pequeños desplazamientos) o con los cursores flecha de avance/retroceso. Al presionar al mismo tiempo las flechas de avance-retroceso, los cursores vuelven a la posición de defecto (en el caso del Start o del End) o se inhabilita el parámetro (como sucede en el caso del Fade). Asimismo al presionar la flecha hacia arriba/abajo iremos automáticamente al punto siguiente/anterior de la forma de onda donde se produce un cruce para el 0 (Zero crossing).

Como aparece representado en la Figura 22, al seleccionar un parámetro que modificar, en la parte inferior se ven las selecciones de PREVIEW, RESTORE y SAVE.

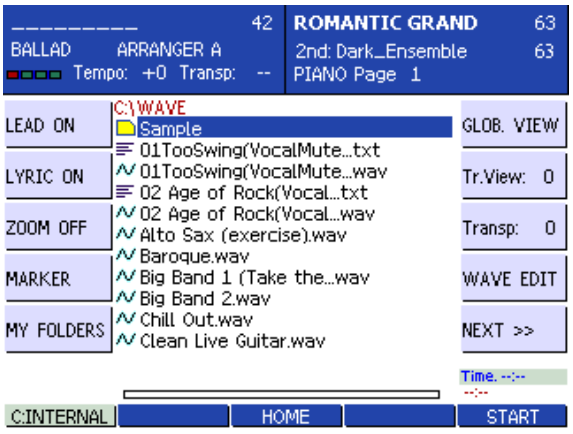


Figura 20

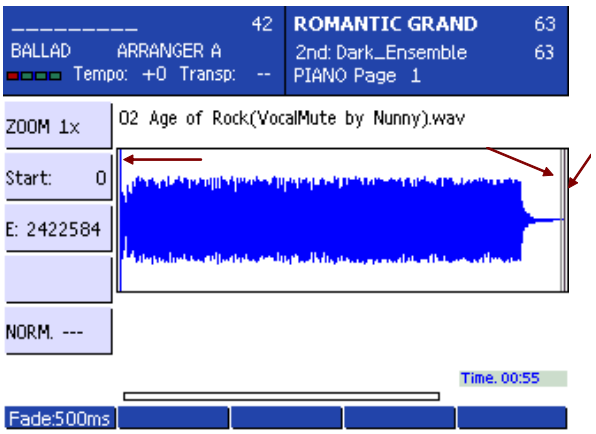


Figura 21

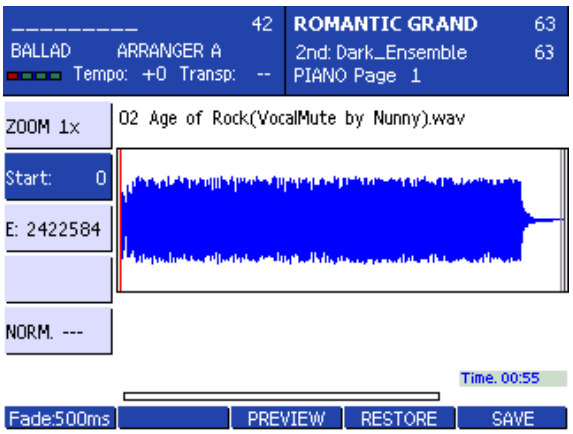


Figura 22

A continuación, explicamos detalladamente cómo modificar los parámetros:

- **Preview**: realiza la vista preliminar de la forma de onda con los nuevos parámetros que hemos configurado.
- **Restore**: restablece el archivo original. Es una función muy útil para volver a la condición precedente a la Preview.
- **Save**: guarda el archivo que hemos editado.

Al presionar los nuevos parámetros de START y END podremos escuchar directamente el resultado obtenido. Cuando se utilicen las funciones de NORM y FADE habrá que procesar el archivo con la función de PREVIEW y luego escuchar el resultado logrado. Por ejemplo, si seleccionamos el parámetro NORM y lo configuramos con el valor 100%, de esta forma la pista se normalizará para poder aprovechar todo el rango dinámico del teclado. Normalmente, aconsejamos configurar un valor menor porque al aprovechar toda la dinámica del teclado con solamente el archivo wave, el añadido de otra fuente provocaría seguramente una distorsión general en la salida del audio. Viceversa se puede configurar un valor mayor para introducir una distorsión en modo voluntario.
Cuando se presionará el mando PREVIEW habrá que esperar un tiempo razonable de procesamiento (dependiente de la longitud del archivo de origen) antes de poder escuchar el producto final (Figura 23).

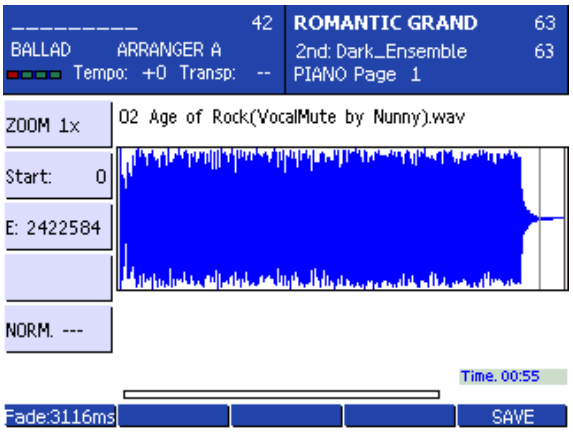


Figura 23

Le aconsejamos utilizar la función ZOOM para identificar más fácilmente el punto preciso en el que intervenir con las varias funciones de edición. Se puede configurar el ZOOM con los siguientes valores: 1x, 8x, 16x, 32x, 1:8, 1:4, 1:2, 1:1. Los primeros valores indican un aumento tradicional (magnify) mientras que los últimos cuatro indican una visualización por bloques de 8/4/5/1 con relación al punto waveform seleccionado. Para entender mejor todo esto, proponemos un ejemplo práctico:

1. Desplazamos el punto de start hacia adelante para entrar mejor en la pista wave (en este caso se ha configurado el valor 24040).
2. Seleccionamos el parámetro ZOOM y configuramos el valor 16x.
3. Seleccionamos de nuevo el parámetro START.

Si ha realizado todo lo anterior en modo correcto en la pantalla verá lo siguiente (Figura 24).

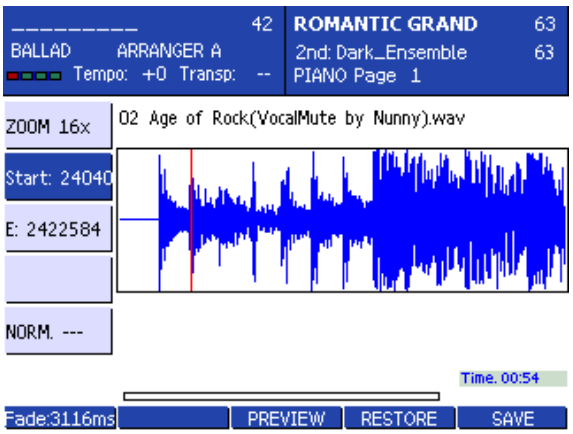


Figura 24

Podemos ver también más información al aumentar el ZOOM (figura 25).

Cuando se aumenta el ZOOM aparece también la información de valor de la pista en el punto en el que se encuentra (parámetros indicados por la flecha).

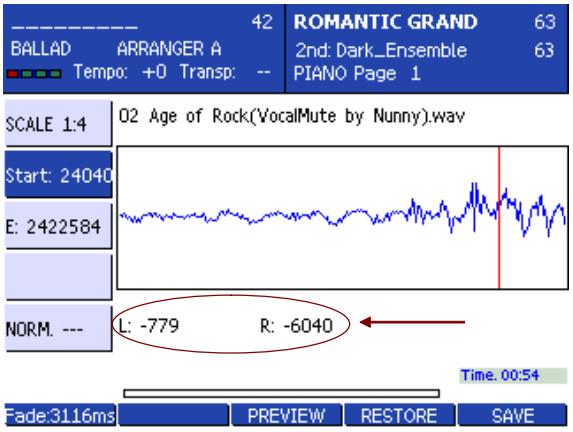


Figura 25

■ WAVE EDIT en el entorno MSP

Para la creación de MSP, véase la página 99.
El entorno WAVE EDIT está disponible también durante la creación de un archivo MSP. Para poder verlo solo habrá que entrar en Edit del entorno MSP y cargar un archivo wav (Figura 26).
Cuando se ha cargado el archivo y se selecciona WAVE EDIT, se entra en un entorno similar al tratado en la sección precedente y que se diferencia de éste solamente porque en este caso habrá un nuevo parámetro llamado LOOP (F4) (Figura 27).
El parámetro LOOP, como su nombre indica, sirve para poder configurar un punto de repetición dentro del archivo importado. Como sucede con los demás parámetros, también el punto de LOOP aparecerá perfectamente en el gráfico de la pista gracias a una línea horizontal de color verde (resaltada por la flecha). Después de seleccionar el parámetro LOOP, con la tecla F4, se puede editar el valor con las teclas habituales de dirección o mediante Dial. Al presionar por primera vez al mismo tiempo las flechas de avance-retroceso, el punto de LOOP se configurará con el mismo valor que el punto de START (esto provocará la repetición de toda la waveform). Si accionamos de nuevo los dos pulsadores al mismo tiempo, el LOOP se desactivará.

NOTA

El SAMPLER interpreta correctamente el LOOP configurado con los editors de sonidos profesionales más conocidos en el PC.

Al igual que en el caso precedente, se puede disponer de una vista preliminar inmediata de las variaciones realizadas en los parámetros de START, END, LOOP al presionar simplemente las teclas asignadas a la waveform en las configuraciones del MSP. Recordamos que, para poder oír los cambios de NORM y FADE, habrá que ejecutar la PREVIEW de la waveform. Cuando se han aportado todas las modificaciones se podrá guardar nuestro archivo (SAVE). Destacamos que si especifica un nombre que no corresponde al archivo de salida, el teclado automáticamente se encargará de la nueva colocación del archivo en el marco del MSP editado (Fig. 28). Cuando el MSP está constituido por varios sonidos, para poder editarlo habrá que seleccionar el menú MSP VIEW, presionar Enter en la waveform que queremos editar y seleccionar después WAVE EDIT. Recomendamos configurar la función “SOLO” en la waveform que editaremos para evitar la escucha no deseada de otros sonidos asociados a la misma tecla.

Sampler

Se han añadido las opciones de Sampler Rec. Mic. y Sampler Rec Line In. en el entorno Menú->Audio Recording. Estas dos opciones permiten grabar directamente desde un micrófono o una entrada Line In. Si el reproductor está situado en su carpeta /Wave, cuando acaba la grabación se sitúa automáticamente

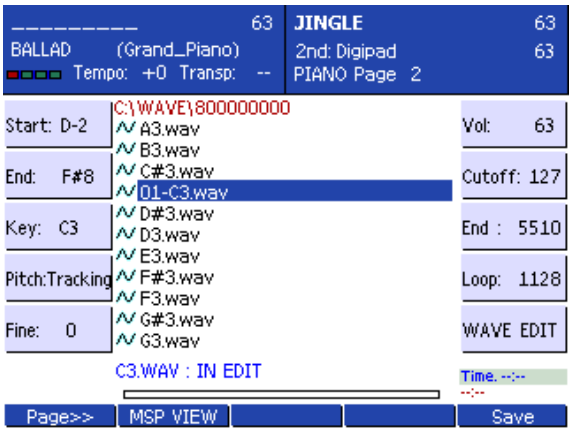


Figura 26

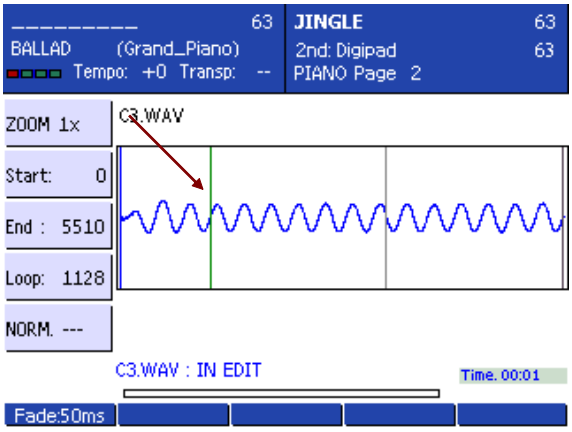


Figura 27

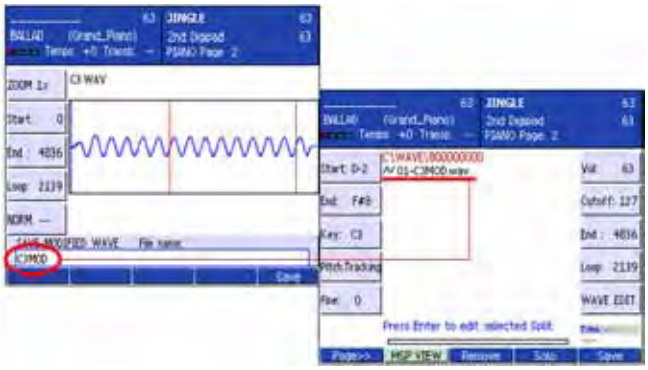
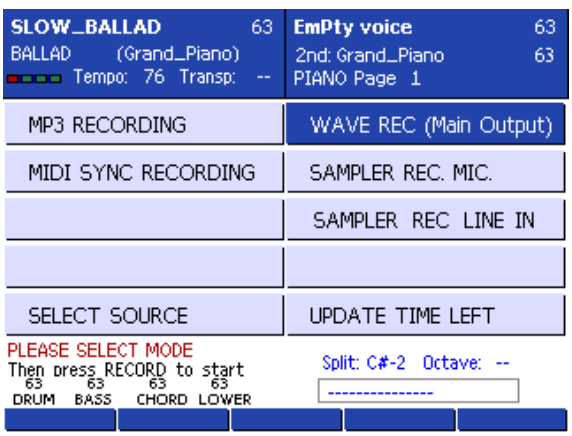


Figura 28



en el entorno Wave Edit para editar y guardar el Sampler adquirido.

- **DJ LOOP**
  La tecla DJ LOOP habilita la pantalla DJ LOOP cuando inicia la reproducción del loop audio seleccionado (Figure 29). El fader de abajo ajusta el volumen de la pista. Para navegar en esta pantalla, use las teclas cursor, las teclas ENTER y EXIT como se describe para la pantalla WAVE.
  Las canciones DJ LOOP son una clase particular de pistas puestas en loop, preparadas para varios géneros de música. La tecla USER 5 permite seleccionar la función JUMP NORM/IMM (salto normal/inmediato).
- **MP3**
  La tecla MP3 habilita la pantalla MP3 cuando inicia la reproducción de la pista seleccionada (Figure 30). El fader de abajo ajusta el volumen de la pista. Para navegar en esta pantalla, use las teclas cursor, las teclas ENTER y EXIT como se describe para la pantalla WAVE.
- **SFX**
  La tecla SFX habilita la pantalla SFX cuando inicia la reproducción de la pista seleccionada (Figure 31). El fader de abajo ajusta el volumen de la pista. Para navegar en esta pantalla, use las teclas cursor, las teclas ENTER y EXIT como se describe para la pantalla WAVE.
  Las pistas SFX son pistas particulares que contienen efectos especiales que usar en situaciones diferentes que incluyen aplausos, golpes de orquesta, redobles de tambores y muchas más cosas.
  Este Player puede reproducir MP3 con una velocidad de bit máxima de 192 Kb/s y no soporta formatos Joint-Stereo.
- **MIDI**
  La tecla MIDI habilita la pantalla MIDI cuando inicia la reproducción del archivo MIDI seleccionado (Figura 32). El fader de abajo ajusta el volumen del archivo MIDI. Para navegar en esta pantalla, use las teclas cursor, las teclas ENTER y EXIT como se describe para la pantalla WAVE.
  Cuando se está reproduciendo una pista MIDI y se ve el texto (porque ha presionado LYRIC ON), puede volver a la lista de los archivos MIDI al presionar la tecla EXIT o la tecla F2 (LYRIC OFF).

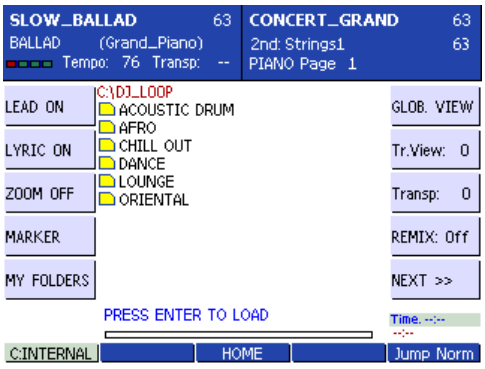


Figura 29

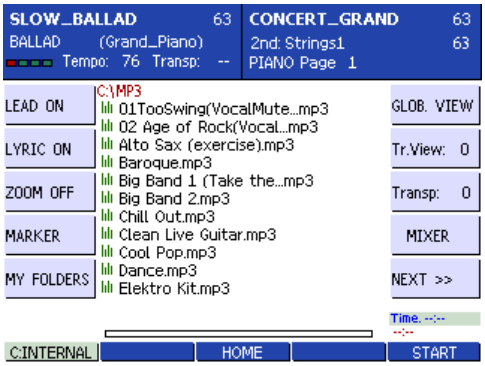


Figura 30

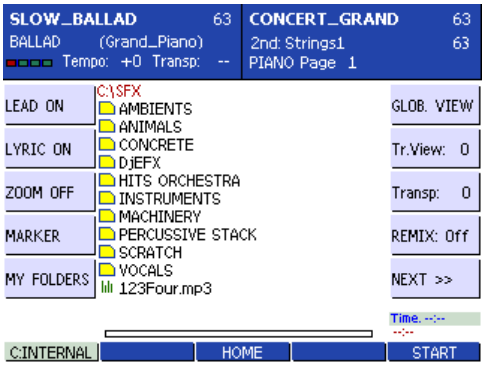


Figura 31

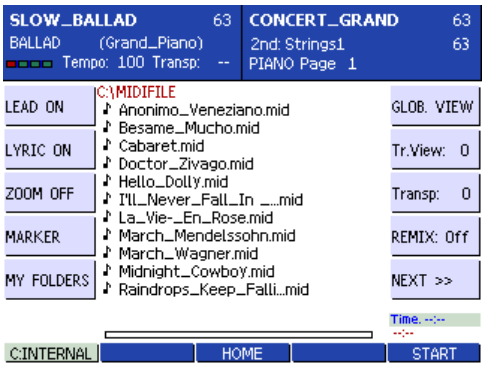


Figura 32

En los menús laterales encontramos opciones que no estaban en los anteriores.

■ Pagina 1/3

F9 - Remix: parámetro que permite realizar un midi remix (véase la página 34).

■ Página 2/3

Wave Sync: función que permite sincronizar el archivo MIDI con pistas Wave asociadas al MIDI y temporizadas con precisión medida por medida (véase la descripción de la página 33).

■ Página 3/3

F8 - S.MEDLEY: función Sync Medley. Si se configura en la posición de On se ejecuta el nuevo archivo MIDI desde el compás.
F9 - Ch. Quant.: Chord Quantization. Habilita/ Inhabilita la cuantificación de los acordes para el Live Guitar en caso de Midi Remix Con Live Guitar.

■ Hacer un MIX de las pistas en el Player

El Player permite la reproducción de una pista individual o la reproducción MIX de dos o más pistas al mismo tiempo y hasta de cuatro pistas audio y una pista MIDI al mismo tiempo.

Mezcla de un archivo WAVE y un MP3

1. Presione la tecla WAVE.
2. Seleccione un archivo audio en la carpeta WAVE.
3. Presione la tecla START (USER 5) o la tecla ENTER o la tecla START en el panel.
4. La pista WAVE se ejecuta y su LED parpadea.
5. Presione la tecla MP3.
6. Seleccione un archivo MP3 en la lista.
7. Presione la tecla START (USER 5). Presione la tecla START en el panel, la pista WAVE se detiene y ha de presionar de nuevo START para iniciar la reproducción de la pista MP3.
8. La pista MP3 empieza a reproducirse y su LED parpadea. La pista WAVE se detiene y su LED se apaga.
9. Sin embargo, si presiona la tecla ENTER, la pista MP3 empezará a reproducirse mientras que la pista WAVE se está reproduciendo. El LED de la pista MP3 parpadea mientras que el LED de la pista WAVE se enciende en modo fijo.
   En este caso, debe bajar manualmente el fader del volumen de la pista WAVE y aumentar el fader de volumen de la pista MP3 para realizar una especie de crossfade manual entre las dos pistas.

Mezcla de dos archivos WAVE

1. Presione la tecla WAVE.
2. Seleccione un archivo audio en la carpeta WAVE.
3. Presione la tecla ENTER para empezar la reproducción.
4. Seleccione otro archivo audio en la misma carpeta WAVE.

NOTA

Si quiere crear una MEZCLA usando las cinco pistas, sólo ha de presionar la tecla ENTER cuando selecciona los archivos. Asegúrese de que el LED de CROSSFADE esté apagado. Por ejemplo:

- ***Presione la tecla WAVE, seleccione un archivo en la carpeta WAVE y presione ENTER.***
- ***Presione la tecla DJ LOOP, seleccione un archivo en la carpeta DJ LOOP y presione ENTER.***
- ***Presione la tecla MP3, seleccione un archivo en la carpeta MP3 y presione ENTER.***
- ***Presione la tecla SFX, seleccione un archivo en la carpeta SFX y presione ENTER.***
- ***Presione la tecla MIDI, seleccione un archivo en la carpeta MIDIFILE y presione ENTER.***

De esta forma, todas las pistas se reproducirán al mismo tiempo y podrá ajustar el volumen de cada pista al mover el fader correspondiente.

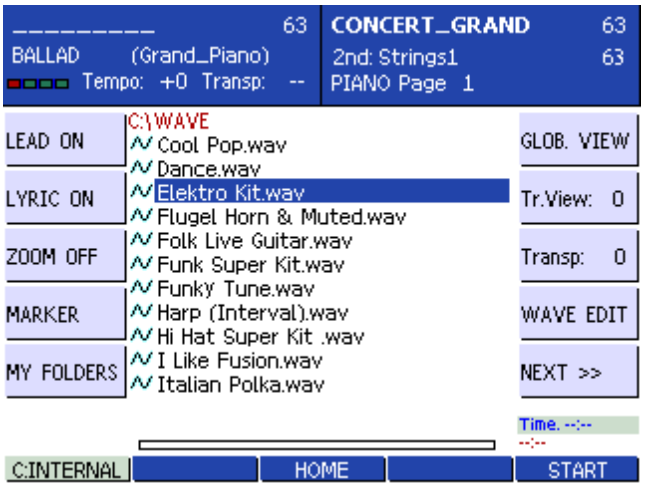


Figura 33

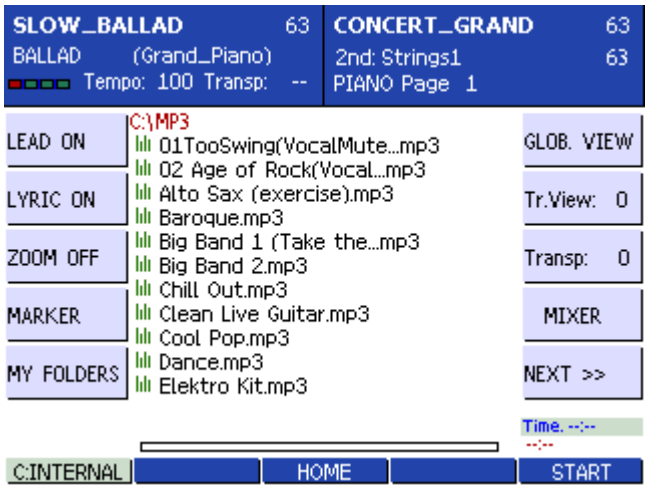


Figura 34

5. Presione la tecla ENTER para empezar la reproducción.
6. Ajuste el fader 1 y el fader 2 en el player para mezclar los dos archivos audio (TRACK 1 y TRACK 2 de color azul en el panel).

■ CROSSFADE

Si quiere ejecutar un crossfade automático entre las dos pistas mientras que se reproducen, presione la tecla CROSSFADE en el panel y siga el procedimiento siguiente.

CROSSFADE entre archivos WAVE y MP3

1. Presione la tecla WAVE.
2. Seleccione un archivo audio en la carpeta WAVE (Figura 33).
3. Presione la tecla START (USER 5) o la tecla ENTER o la tecla START en el panel.
4. La pista WAVE empieza a reproducirse y su LED parpadea.
5. Presione la tecla MP3.
6. Seleccione un archivo MP3 en la lista (Figura 34).
7. Presione la tecla ENTER.
8. La tecla CROSSFADE parpadea mientras se realiza un crossfading de las dos pistas según las configuraciones CROSSFADE (véase MENU > KEYBOARD CONTROL > UTILITY > NEXT PAGE) (Figura 35).
9. El volumen de la pista WAVE disminuye mientras que el volumen de la pista MP3 aumenta hasta el nivel configurado por su fader. Ambos LEDS de las pistas parpadearán durante el CROSSFADE. Cuando el CROSSDADE finaliza, el LED de la pista WAVE se enciende en modo fijo mientras que el LED de la pista MP3 parpadea.
10. Considere que puede aplicar el mismo procedimiento a cualquier caso de MIX entre pistas diferentes.

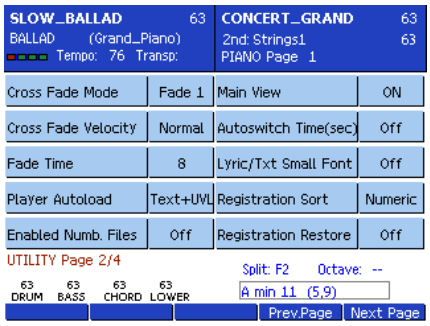


Figura 35

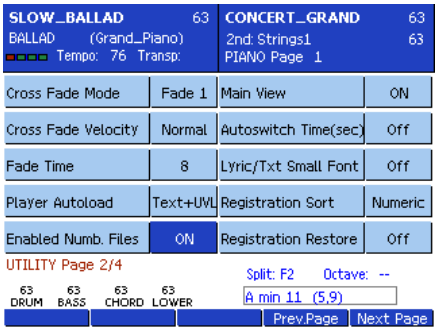


Figura 36

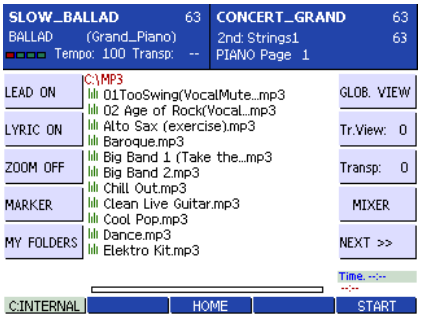


Figura 37

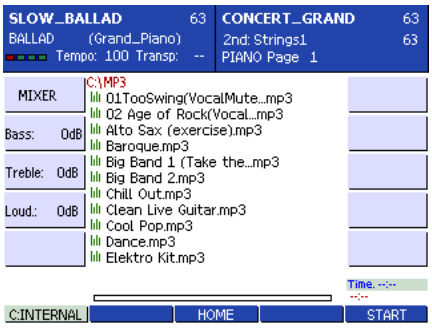


Figura 38

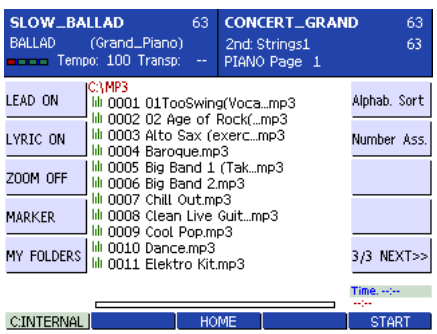


Figura 39

Wave Sync

El entorno WAVE SYNC permite asociar al archivo MIDI una o varias muestras Wave sincronizadas con el MIDI, con la posibilidad de especificar el compás de inicio, de detención y la repetición para cada Wave.

1. El archivo MIDI y las muestras Wave han de estar en la misma carpeta.
2. Entre en el reproductor MIDI y seleccione la función Wave Sync con la tecla F8.
3. Seleccione el archivo MIDI que quiere editar y presione la tecla Load MIDI, F10. Aparecerá una ventana desplegable que indica la carga del archivo MIDI. Tras haberlo cargado, podrá escuchar el archivo MIDI al seleccionar Play MIDI (F10) y luego detenerlo con la misma tecla en la que aparecerá automáticamente el mensaje Stop MIDI (también 10). Puede realizar estas últimas operaciones también mediante el botón Start en el panel (Figura 40).
4. Ahora seleccione con los cursores el primer Wave que quiere asociar al archivo MIDI y presione Add Loop (F8) para confirmar la elección (Figura 41).
5. Cada vez que se añade una pista Audio aparecen en el display algunas informaciones y configuraciones relativas al Wave:

- F1 - Wav: indica el número progresivo del Wave en la lista.
- F2 - Nombre del Wave seleccionado.
- F3 - Bpm: Tiempo del Wave si se trata de un loop rítmico. El BPM ha de ser muy preciso ya que dicho valor se utiliza para sincroni zar perfectamente el Audio con el MIDI. Se puede cambiar el valor también cuando se escucha de nuevo la mezcla Audio+Midi para poder identificar más fácilmente el tiempo correcto.
- F4 - Start: indica el compás de inicio de la pista Audio. El compás de detención se programa automáticamente sobre la base de los parámetros sucesivos Lenght y Repeat.
- F5 - Length: Longitud en compases de la pista Audio. De este parámetro depende la duración correcta de todo el archivo audio asociado al MIDI.
- F6 – Repeat: indica cuántas veces se quiere repetir la pista Audio. El parámetro determina el compás de detención de la pista Audio y puede programarse también sobre el valor Loop (antes del valor 1); en dicho caso la pista Audio se repetirá desde su compás inicial de Start hasta el final de la pista MIDI.
- F7 - Remove Wav: permite quitar el Wave seleccionado.
- F8 - Add Wav: esta función permite asociar el Wave al archivo MIDI.
- F9 - Play Wav: permite escuchar el Wave antes de su activación. Se puede detener al presionar de nuevo la misma tecla sobre la que ha aparecido automáticamente el mensaje Stop Wav (Figura 42).

Figura 40

Figura 41

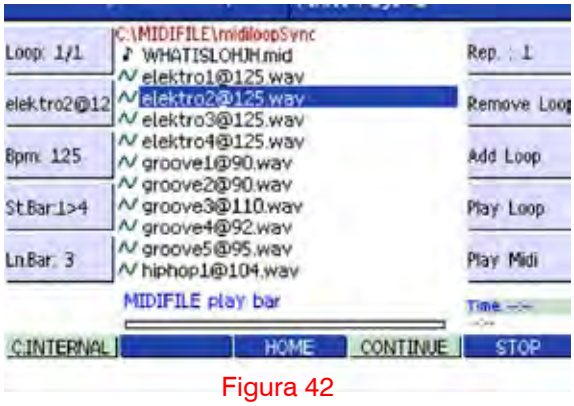


Figura 42

6. Tras haber configurado todos los parámetros correctamente se puede escuchar el resultado sencillamente poniendo de nuevo el MIDI en reproducción con la tecla Play MIDI (F10).
7. Para guardar la nueva combinación Wav + MIDI obtenida, presione SAVE en el panel, dé un nombre nuevo y, a continuación, confirme con Save en la tecla 5/10.
8. Para escuchar de nuevo, sólo tiene que elegir el archivo MIDI que acaba de guardar y presinar Enter. El volumen del Wave podrá regularse por separado en el MIDI con el slider Wave.
9. Para añadir otras pistas Audio, sólo hay que repetir las operaciones desde el punto 5 al punto 7.

NOTA

1) Puede utilizar la misma pista Audio varias veces en varios puntos del mismo archivo MIDI.

2) Puede reproducirse solamente una pista Audio Wave a la vez solapada con el archivo MIDI.

3) Si un Wave se configura con el parámetro Repat en Loop, todos los demás Wave asociados al archivo MIDI con una barra de start sucesiva se ignorarán.

MIDI Remix

MIDI Remix
Audya ofrece una función MIDI REMIX para sustituir la pista de la batería en cualquier archivo MIDI con la parte batería de un estilo interno de Audya.

■ Hacer un MIDI Remix

1. Presione la tecla MIDI en la sección player y seleccione un archivo MIDI de la lista. En el ejemplo el archivo es “Raindrops_Keep_Falli.mid” (123 BPM).
2. Presione la tecla F9 para habilitar la función REMIX ON (Figura 43).
3. Seleccione un estilo que tenga aproximadamente el mismo tempo (BPM) que el archivo MIDI. Si el tempo es muy diferente, un mensaje de advertencia aparecerá para pedirle que seleccione otro estilo. En el ejemplo (Figura 44) el estilo “SWING_2” se ha seleccionado. Al usar la tecla STYLE VIEW y la tecla F1 puede también cambiar el kit batería y elegir cualquier AUDIO DRUM . En el ejemplo (Figure 45) el Audio Drum SWING2_120 (120 BPM) se ha seleccionado.
4. Presione la tecla USER 5 (START) para iniciar el REMIX.
5. Después de unos segundos, la tecla START parpadea y puede empezar la reproducción del archivo MID con la pista audio batería del estilo que sustituye la pista original batería del archivo MIDI.
6. Durante la reproducción del REMIX también puede cambiar las variaciones A, B, C, D y los fills del estilo seleccionado y también el mismo estilo (Figura 46). Además se podrán grabar los cambios de Arranger que se ejecutarán posteriormente automáticamente (véase el siguiente párrafo Automatizaciones).
7. Presione la tecla SAVE para guardar el archivo REMIX mientras que el archivo MIDI y el REMIX siguen reproduciéndose.
8. Introduzca un nombre en la ventana de diálogo con las teclas del teclado y presione SAVE otra vez. (Para obtener más información, remítase a la sección Guardar).
9. Acceda al archivo REMIX en la lista con la rueda o con las teclas CURSOR. Espere unos instantes para cargar el archivo RMX y presione la tecla USER 5 (START). Cuando la tecla START parpadea, puede iniciar a reproducir el REMIX.

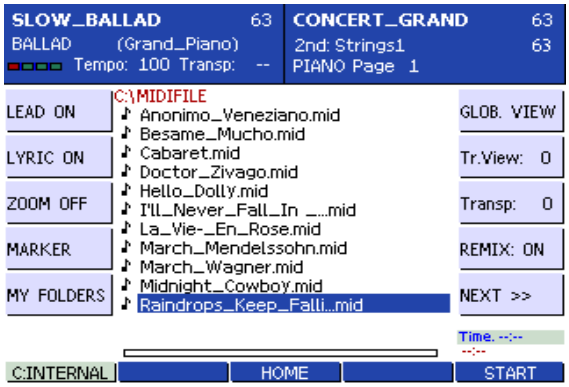


Figura 43

Figura 44

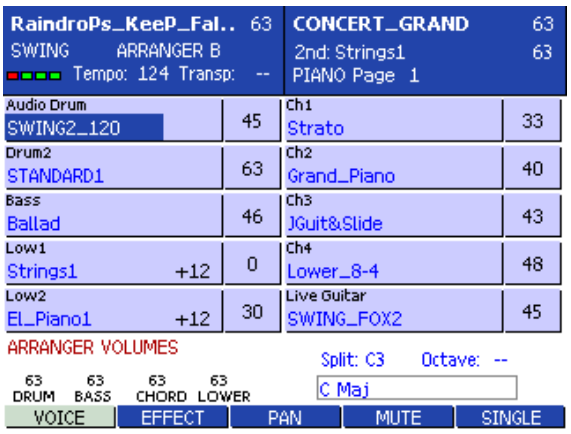


Figura 45

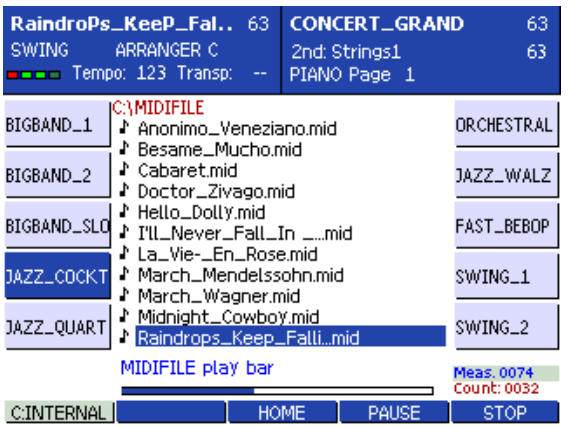


Figura 46

■ Funciones de las teclas Style y MIDI (sección User Style/Disk Area (Figura 47)

Mientras que se produce el REMIX estas teclas activan o desactivan el REMIX con el estilo. Se ha añadido también la posibilidad de efectuar un REMIX incluso con el archivo MIDI en reproducción. Para hacerlo, sólo tiene que activar el REMIX con el archivo MIDI en reproducción y luego seleccionar un estilo. Ahora puede cambiar estilo durante un REMIX, una operación que junto a la anterior, resulta muy útil para encontrar el estilo justo que combinar con el archivo MIDI. (véanse Consejos y trucos en la pág. 36)

Figura 47

■ Automatizaciones

Para poder guardar los cambios de arranger, style y MIDI mientras se está realizando un MIDI REMIX encienda la tecla RECORD. Entonces todos los cambios aportados se guardarán en el archivo MIDI. Para guardarlos definitivamente en el archivo MIDI, presione SAVE mientras que el MIDI REMIX se encuentra en curso con la tecla RECORD encendida. En este modo se pueden registrar también los cambios de acordes en la parte Left:.

Para obtener una información más detallada, lea LIVE GUITAR REMIX – 2° Método.

■ Guardar

Se han añadido dos opciones para cuando se guarda el MIDI REMIX:
F1–Start Bar
F2–Stop Bar
F6- Save As: Mid-Kmx
F7- RmxGtr

Start Bar y Stop Bar

(Figura 48)) indican respetivamente el compás en donde debe iniciar el MIDI REMIX con el estilo y el compás con el que debe acabar. Considere que si la start Bar no es 1, en los compases precedentes a la Start Bar tocará la batería del archivo MIDI, y si la Stop Bar se configura con un valor diferente al número total de compases del archivo MIDI, cuando acaba el MIDI REMIX, empezará de nuevo a tocar la batería del archivo MIDI.

Save As

Permite guardarlo todo en dos formatos. El primero es el clásico MIDI que contendrá la información para poder ejecutar el Remix. El segundo es el formato KMX. Este formato es propiedad de Ketron y contiene toda la información para poder ejecutar el Remix que incluye estilo, transposiciones y tempo. Por consiguiente, si quiere trasladar un Remix a otro teclado AUDYA, sólo tendrá que guardarlo todo en este formato y exportar el archivo. Naturalmente, el otro teclado Audya ha de disponer de los mismos recursos (Audiodrum, Liveguitar).

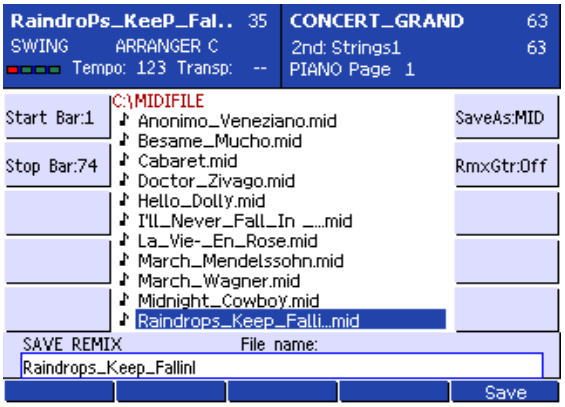


Figura 48

RmxGtr
Configuraciones de la Live Guitar que guardar en el archivo.

■ LIVE GUITAR REMIX

Junto a la batería se puede añadir al REMIX también la pista de Live Guitar presente en el Style.

La cual se puede tocar manualmente o ejecutar automáticamente la armonía del archivo Midi gracias al modo Live Guitar REMIX.

Para poder activar las Live Guitar Remix se pueden seleccionar los modos Manual o Autoplay de la opción MENÚ-> KEYBOARD CONTROL->UTILITY (página1)>Remix Live Guitar. El modo Manual permite introducir las LIVE GUITAR en el MIDI REMIX y tocarlas manualmente en la parte Left del teclado durante la ejecución del tema. Sin embargo, si configuramos la segunda opción, Autoplay, podremos ejecutar en automático la armonía del MIDI en ejecución.

■ Cómo hacer seguir la pista acordes a la Live Guitar Remix:

1° Método:
Si el archivo Midi contiene los acordes escritos en formato texto funcionará inmediatamente con solo configurar la opción en el Menú -> KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Autoplay (Figura 49).

CH QUANT: En este modo se podrán cuantificar los acordes programados dentro del archivo Midi para que el cambio de acorde se realice en un modo más preciso. Los acordes escritos fuera del inicio del compás se ejecutarán al principio del compás siguiente (Figura 50).

2° Método:
Se puede asignar una pista midi que se enviará a la parte LEFT:

1. Active en el Menú KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Autoplay.
2. En el archivo Midi que se está utilizando escriba o identifique una parte (PART) de acordes. Configure en GM PART el canal con la pista acordes en “Chan TX”: Left”. y guarde la song setup con la habilitación de la flag en la casilla F3: Part & MIX.
3. Elija un estilo con la estructura Live Guitar más idónea para el archivo midi.
4. Active la función REMIX: ON en la página del reproductor Midi.
5. Ponga en ejecución el archivo Midi y presione la tecla SAVE para guardar el Remix realizado.
6. Accione el archivo Midi de nuevo en cuanto se guarde.

Figura 49

Figura 50

3º Método:
Cómo grabar la pista de acordes:

1. Active en el Menú KEYBOARD CONTROL->UTILITY(Page1)->Remix Live Guitar = Manual.
2. Active la función Remix.
3. Durante la ejecución del archivo Midi, presione RECORD.
4. Toque los acordes en la parte left del teclado siguiendo la armonía. Los acordes ejecutados se grabarán.
5. Guárdelo todo con la presión de SAVE.

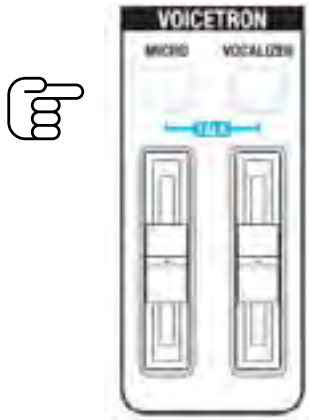
Consejos y trucos
Para elegir de la mejor forma el estilo que se asociará al archivo Midi, le aconsejamos primero poner en ejecución este archivo, activar la opción de Remix y luego seleccionar el estilo que asociará al archivo. Si éste no fuese el apropiado, seleccione otro hasta obtener el resultado deseado. En esta fase, sáltese la incoherencia musical de las Live Guitar que luego sustituirá posteriormente. Después de haber identificado el estilo con el Audio Drum más adecuado, obviamente mientras se ejecuta el Remix, podemos entrar en el entorno style view y sustituir las varias Live Guitar para los diferentes arrangers. Después de esto podremos guardar el estilo habitualmente. Entonces detendremos el Remix, seleccionaremos el estilo apenas guardado y reiniciaremos el Remix con los pasos habituales. Obviamente, nada nos impide preparar un estilo usando User Audio Drum creados específicamente para el archivo Midi que se someterá a Remix.

Voicetron

La sección Voicetron tiene un fader de volumen para MICRO y un fader de volumen para VOCALIZER. Tras haber conectado un micrófono a la toma MICRO 1 y/o a la toma MICRO 2, puede acceder a un amplio abanico de opciones para el tratamiento de la voz.

NOTA

Para acceder a los menús de configuración de MICRO y VOICETRON, mantenga presionado el relativo pulsador durante unos segundos.



■ MICRO

La tecla MICRO habilita ambas entradas de MICRO 1 y MICRO 2. Conecte uno o dos micrófonos dinámicos a las tomas del panel posterior y ajuste el nivel de ganancia usando los pequeños mandos GAIN 1 y GAIN 2 en el panel posterior.

■ VOCALIZER

La tecla VOCALIZER habilita los efectos de multiprocesor para el control de armonización y el control tono automático solamente en la entrada MICRO 1.

■ Configurar un efecto vocal

1. Presione sin soltar unos segundos la tecla MICRO.
2. Aparecerá la pantalla donde elegir los MICRO PRESETS (Figura 51).
3. Presione las teclas F1-F10 para configurar uno de los MICRO PRESETS, que es un efecto para el micrófono conectado a la entrada MICRO 1 y/o a la entrada MICRO 2.
4. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para recorrer las páginas MICRO PRESETS.
   Al presionar las teclas F1-F10 puede acceder a dos páginas con diez MICRO PRESETS cada una:

PAGINA 1	PAGINA 2
F1–DRY	F1–GIRL
F2–REVERB SMALL	F2–BABY
F3–REVERB MEDIUM	F3–VIBRATO
F4–REVERB LARGE	F4–PHONE
F5–REVERB GATED	F5–ANGEL
F6–BOOST	F6–MICRO_01
F7–ECHO REVERB	F7–MICRO_02
F8–ECHO REVERB TAP	F8–MICRO_03
F9–CORRECTION	F9–MICRO_04
F10–BEAR	F10–MICRO_05

Figura 51

■ Configurar un efecto VOCALIZER

1. Presione la tecla VOCALIZER.
2. Aparecerá la pantalla donde elegir los VOICETRON PRESETS (Figura 52).
3. Presione las teclas F1-F10 para configurar uno de los VOICETRON PRESETS, que es un efecto para el micrófono conectado a la entrada MICRO 1.
4. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para recorrer las páginas VOICETRON PRESETS.
   Al presionar las teclas F1-F10 puede acceder a dos páginas con diez VOICETRON PRESETS cada una:

PÁGINA 1	PÁGINA 2
F1–VOCALIZER	F1–USER 1
F2–AUTOTUNE VOCAL	F2–USER 2
F3–BLUEGRASS DUET	F3–USER 3
F4–COUNTRY DUET	F4–USER 4
F5–CHAINED DUET	F5–USER 5
F6–STANDARD TRIO	F6–USER 6
F7–STANDARD TRIO 2	F7–USER 7
F8–CHAINED TRIO	F8–USER 8
F9–STAND. QUARTET	F9–USER 9
F10–JAZZ QUARTET	F10–MIDI MODE

■ Editar un efecto VOCALIZER

1. Seleccione un efecto VOCALIZER.
2. Al presionar la tecla EDIT, aparecerá una pantalla como la de la Figura 53.
3. Presione las teclas F1-F10 para acceder a las configuraciones de parámetro del VOCALIZER:
   F1 - DUET: efectos dúo (dos voces).
   F2 - TRIO: efectos trío (tres voces)
   F3 - QUARTET: efectos cuarteto (cuatro voces).
   F4 - QUINTET: efectos quinteto (cinco voces)
   F5 - FIXED INTERV.: efectos intervalo fijo.
   F6 - VOCODER: parámetros vocoder.
   F7 - VOICES EDIT: parámetros de la voz (hasta cinco voces) Volume, Pan, Formant, Detune, Cutoff, Resonance.
   F8 - EQUALIZER: ecualizador gráfico de 10 bandas.
   F9 - EFFECTS: parámetros de los efectos.

F10 - VOCAL TO ARR.: el efecto del vocalizer cambia en función de las partes del Arranger. Por ejemplo, puede configurar un efecto DUET para el START, un efecto TRIO para la variación A del arranger, un efecto VOCODER para la variación B del Arranger y así sucesivamente.

Consulte la sección VOICETRON de la página 137 para obtener más detalles.

Figura 52

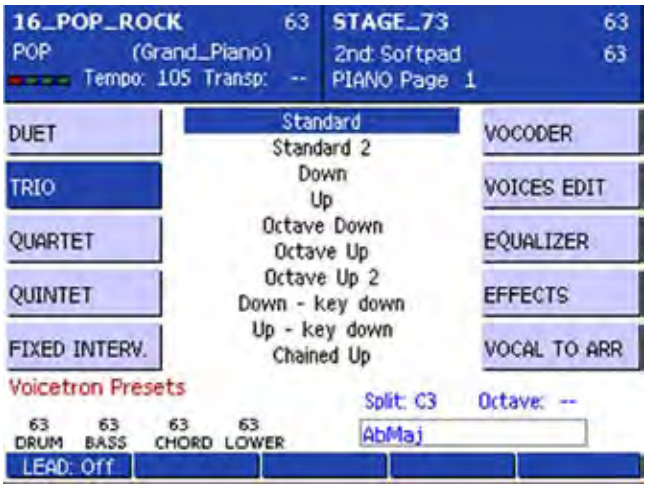
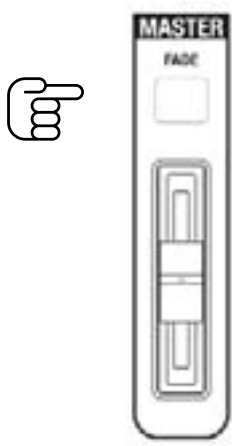


Figura 53

Master

El fader Master está situado en la derecha del panel y ajusta el volumen global de salida del teclado. Presenta una función de FADE que habilita un fade-out automático durante la reproducción, o sea una reducción del volumen suave y gradual hasta cero.



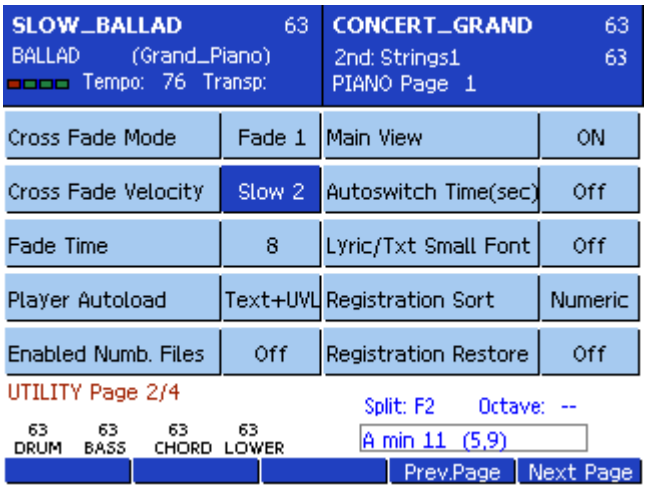


Figura 54

■ **FADE**
Al presionar la tecla FADE, el LED parpadea y el volumen baja gradualmente según las configuraciones de CROSSFADE. Le rogamos consultar MENU > KEYBOARD CONTROL > UTILITY > NEXT PAGE (Figura 54). Cuando acaba el fade-out, el LED de la tecla FADE se apaga. Considere que el fade-out no afecta a la salida del micrófono. De esta forma, podrá hablar o cantar durante el fade-out.

NOTA

La función FADE funciona no solamente en disolvencia en cierre sino también como FADE In. Solamente ha de presionar la tecla FADE mientras que el Arranger o el Player permanecen detenidos.

Main View

Main View

La nueva interfaz gráfica de MAIN VIEW le permite ver todos los elementos del display en un modo más orgánico.

■ Activar la MAIN VIEW

1. Presione la tecla MENU del panel frontal para abrir la pantalla MENU como la que se ve en la Figura 55.
2. Presione la tecla F4 correspondiente a KEYBOARD CONTROL siguiendo las indicaciones de la flecha en la Figura 55.
3. Presione la tecla F10 correspondiente a UTILITY siguiendo las indicaciones de la flecha en la Figura 56.
4. Presione la tecla USER 5 (NEXT PAGE) siguiendo las indicaciones de la Figura 57.
5. Presione la tecla F6 para seleccionar MAIN VIEW siguiendo las indicaciones de la Figura 57.
6. Ahora puede usar la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► para seleccionar el valor OFF (apagado) u ON (encendido) siguiendo las indicaciones de la Figura 58.
7. Presione la tecla EXIT para ir a la ventana anterior del MENU.
8. Presione la tecla MENU para abandonar inmediatamente el entorno MENÚ.

■ Memorizar la MAIN VIEW durante el encendido

Tras haber abandonado el entorno MENU, para memorizar la nueva visualización MAIN VIEW cuando enciende el teclado, presione la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá una pantalla parecida a la de la Figura 59. Presione la tecla F6 correspondiente a CUSTOM STARTUP. Cuando se enciende, el display del Audya se programará con la nueva visualización MAIN VIEW.

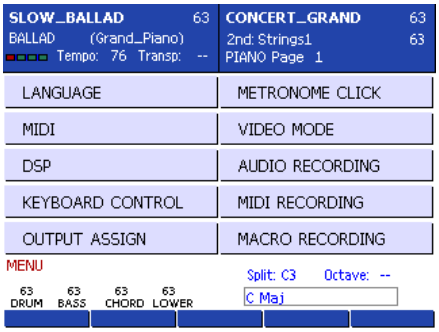


Figura 55

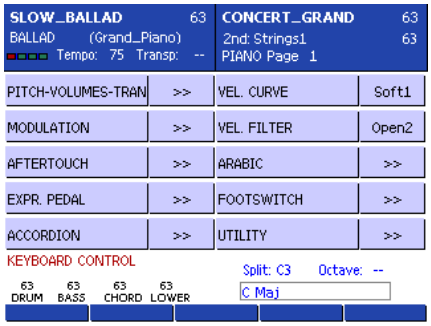


Figura 56

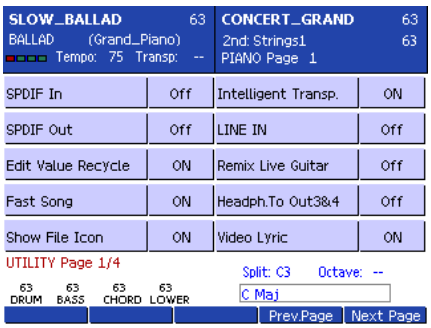


Figura 57

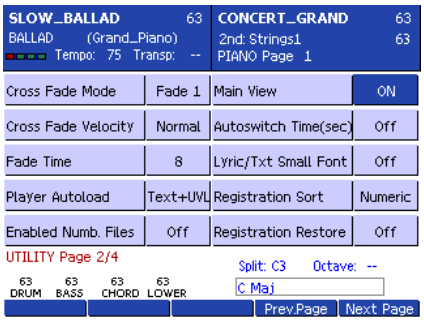


Figura 58

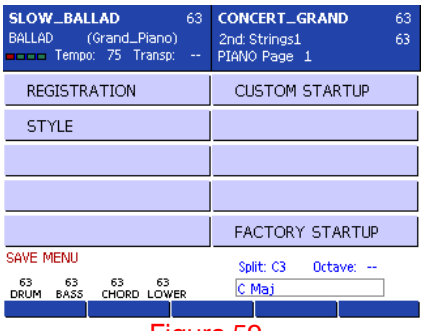


Figura 59

Autoswitch Time

La función de AUTOSWITCH TIME, estrechamente relacionada con la nueva interfaz MAIN VIEW, permite programar un tiempo de espera de hasta 60 segundos antes de regresar a la MAIN VIEW mientras trabaja en otros entornos del teclado. Para poner un ejemplo, tras haber elegido un estilo o un instrumento, el display pasa automáticamente a la visualización MAIN VIEW después del tiempo programado de AUTOSWITCH TIME.

■ Programar el tiempo de AUTOSWITCH TIME

1. Presione la tecla MENU del panel frontal para abrir la pantalla MENU.
2. Presione la tecla F4 correspondiente a KEYBOARD CONTROL.
3. Presione la tecla F10 correspondiente a UTILITY.
4. Presione la tecla USER 5 (NEXT PAGE).
5. Presione la tecla F7 para seleccionar AUTOSWITCH TIME (sec) siguiendo las indicaciones de la Figura 60.
6. Ahora puede usar la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► para programar el valor en segundos (entre 1 y 60 segundos) siguiendo las indicaciones de la Figura 61.
7. Se aconseja programar un tiempo comprendido entre 3 y 5 segundos aunque se puede igualmente programar un tiempo más largo.
8. Presione la tecla EXIT para ir a la ventana anterior del MENU.
9. Presione la tecla MENU para abandonar inmediatamente el entorno MENÚ.

NOTA

Si se configura el valor de AUTOSWITCH TIME (sec) en OFF, la función AUTOSWITCH queda desactivada. En este caso para volver a la pantalla MAIN VIEW de otras pantallas, ha de presionar manualmente la tecla EXIT del panel frontal.

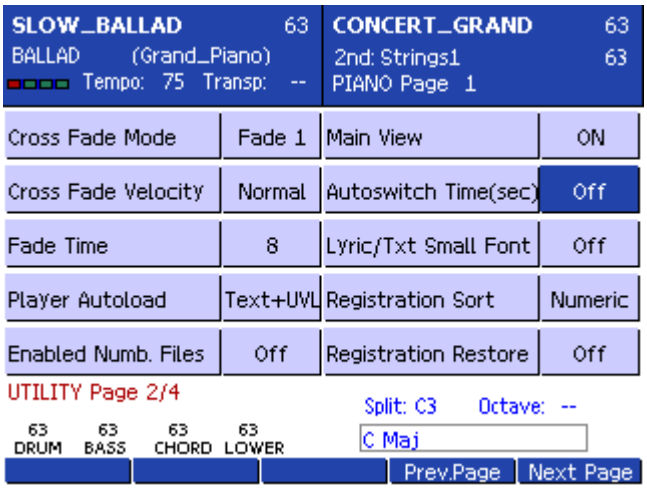


Figura 60

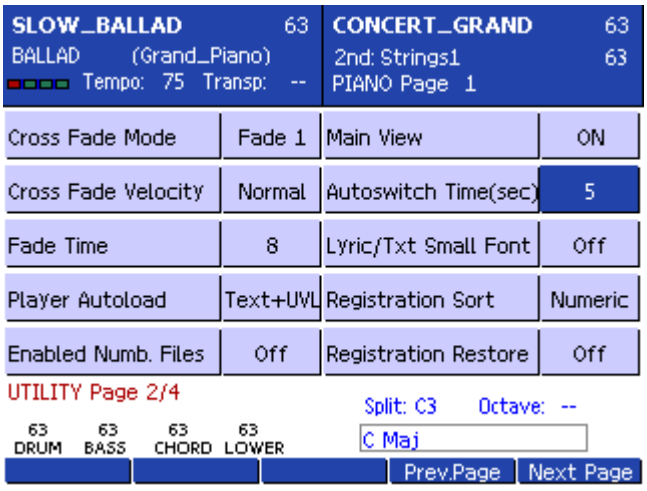
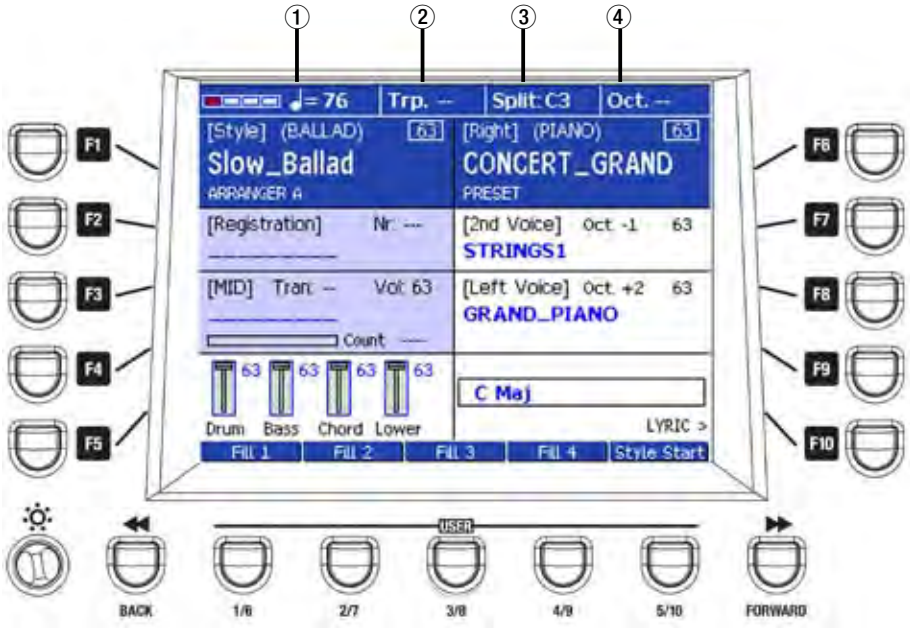


Figura 61

Descripción de la Main View

A continuación se habla sobre la organización de los elementos gráficos en la ventana MAIN VIEW.



■ Ventana MAIN VIEW

① **Tiempo BPM**
Muestra el tiempo BPM programado para el estilo o del archivo cargado en ese momento en el Reproductor. Cuando el Arranger o el Reproductor se encuentra en ejecución, los leds rojos y verdes se encienden en base a la división rítmica.

② **Transpose**
Muestra la transposición de la mano derecha o del archivo cargado en ese momento en el reproductor.

③ **Split**
Muestra el punto de Split corriente programado en el teclado.

④ **Octave**
Muestra la transposición de octavas de la mano derecha.

F1–La tecla F1 abre la ventana de selección de los estilos. Muestra también el valor del volumen programado por STYLE MASTER y la variación ABCD del Arranger (Figura 62).

F2–La tecla F2 abre la ventana de selección de las REGISTRATION (Figura 63). Encontrará más detalles en la sección dedicada a las REGISTRATION en este manual.

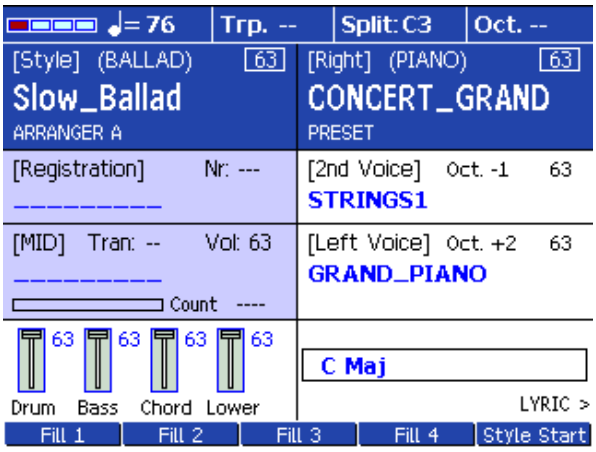


Figura 62

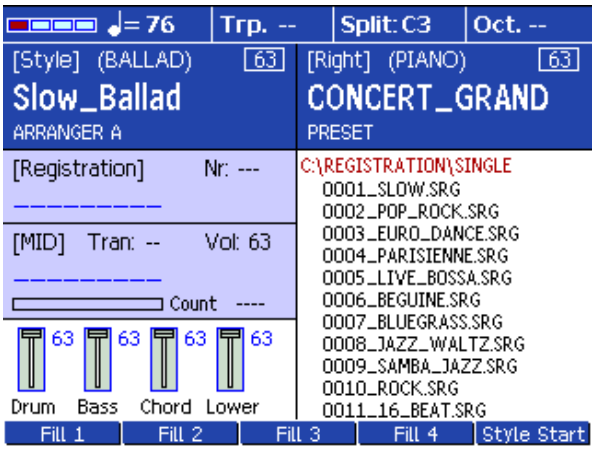


Figura 63

F3/F4–La tecla F3 (o F4) abre por defecto la ventana de selección de los archivos MIDI. Muestra también el valor del volumen programado en el reproductor MIDI (Figura 64). Encontrará información más detallada en la sección „MIDI PLAYER (MAIN VIEW)“ en este manual y en los siguientes.

F5–La tecla F5 no abre ninguna ventana. En este caso sirve para indicar la sección de la ventana MAIN VIEW relativa al mixer de las partes del Arranger. En esta sección se ven los volúmenes relativos a Drum, Bass, Chord y Lower (Figura 65).

F6–La tecla F6 abre la ventana de selección de las VOICES para la mano derecha (RIGHT). Muestra también el valor del volumen programado para la mano derecha y el tipo de VOICE, o sea PRESET, PROGRAM, DRAWBARS o INSTRUMENT (SUPERSOLO).

F7–La tecla F7 abre la ventana de selección de las VOICES para la 2ND VOICE. Muestra también el valor del volumen programado para la 2ND VOICE y el desplazamiento de octava (programado mediante PROGRAM). Si se selecciona un instrumento en la ventana MAIN VIEW, la octava vuelve al valor 0 estándar y es mostrada así “____”.

F8–La tecla F8 abre la ventana de selección de las VOICES para la mano izquierda (LEFT VOICE). Muestra también el valor del volumen programado y el desplazamiento de octava.

F9–La tecla F9 no abre ninguna ventana.

F10–La tecla F10 abre la ventana LYRIC. Si no se ha seleccionado un archivo MIDI o, si el archivo MIDI no contiene textos, la sección LYRIC de esta ventana aparece vacía (Figura 66). Para regresar a la visualización de MAIN VIEW normal, presione otra vez la tecla F10, cualquier tecla STYLE, VOICES, DRUM SET, PROGRAM u otras teclas del reproductor.

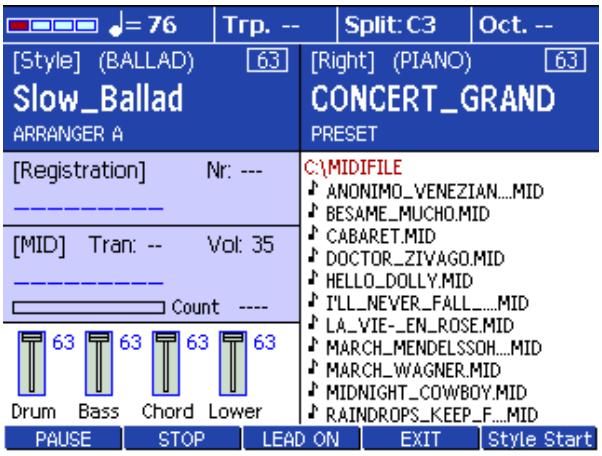


Figura 64

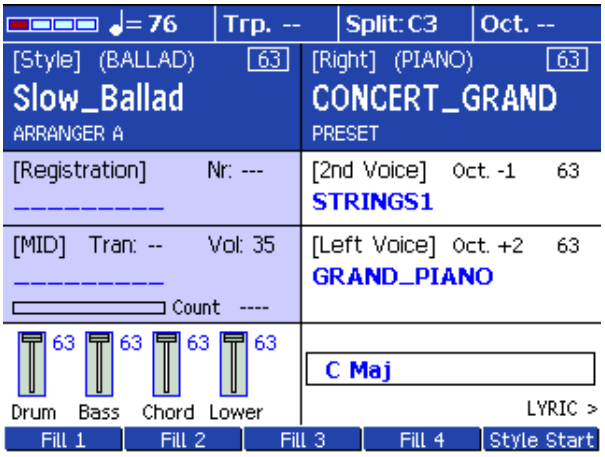


Figura 65

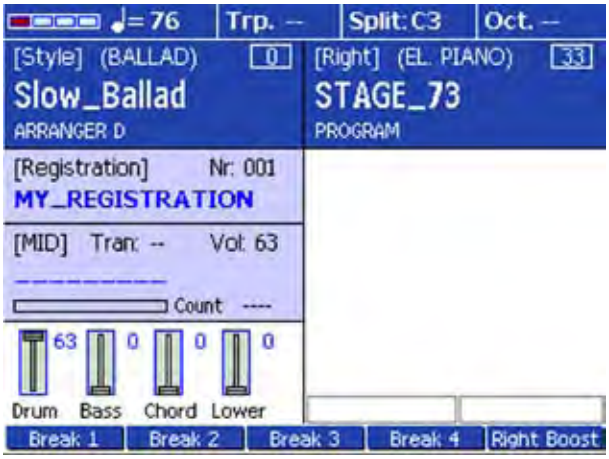


Figura 66

MIDI Player (MAIN VIEW)

En la ventana MAIN VIEW se pueden seleccionar directamente los archivos MIDI contenidos en el disco y ver al mismo tiempo el texto del karaoke cuando está presente.

■ Seleccionar un archivo MIDI en MAIN VIEW

1. Con la ventana MAIN VIEW activada, presione la tecla F3 (o F4). Aparecerá entonces la lista de los archivos MIDI contenidos en la carpeta MIDIFILE en el disco duro (Figura 67).
2. Con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE, seleccione un archivo MIDI de la lista. En nuestro ejemplo el archivo es "JENNIFER.MID".
3. Presione la tecla ENTER para empezar la reproducción del archivo MIDI.
4. Si el archivo MIDI contiene el texto, se verá en la sección de la derecha, dedicada a los textos LYRIC de la ventana MAIN VIEW, como se ve en la Figura 68.
5. Las teclas USER de 1 a 4 en la ventana MAIN VIEW adquieren las siguientes funciones:
   USER 1: PAUSE/CONTINUE
   USER 2: STOP
   USER 3: LEAD ON/OFF (Mute de la melodía)
   USER 4: EXIT (para abandonar la ventana Lyric o MAIN VIEW).
6. Mientras que el archivo MIDI se está reproduciendo o permanece en pausa, si se presiona la tecla F3 (o F4) por segunda vez, la ventana MAIN VIEW se divide en dos secciones (Figura 69):
   en la derecha, tendremos la sección LYRIC.
   en la izquierda, tendremos la lista de los archivos MIDI presentes en el disco.
7. De esta forma, mientras que el archivo corriente se está reproduciendo, puede seleccionar un archivo de la lista con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE y reproducirlo con la tecla ENTER.
8. Para regresar a la ventana normal, presione de nuevo la tecla F3 (o F4).
9. Para activar/desactivar la ventana LYRIC, presione la tecla F10.

■ Tecla HOME del MIDI Player

Al presionar la tecla MIDI del reproductor se accede a la lista corriente de archivos MIDI contenidos en el disco. La ventana entonces presenta la función HOME que se activa con la tecla USER 3, como se ve en la Figura 70. La función HOME es útil cuando se quiere regresar a la MAIN VIEW y utilizar en ella todas las nuevas funciones indicadas anteriormente.

Figura 67

Figura 68

Figura 69

Figura 70

WAVE Player (MAIN VIEW)

En la ventana MAIN VIEW se pueden seleccionar directamente los archivos WAV contenidos en el disco.

■ Seleccionar un archivo WAV en MAIN VIEW

1. La ventana MAIN VIEW por defecto le permite seleccionar archivos MIDI. Por lo que es necesario, presionar la tecla WAVE del Player. Aparecerá la lista de los archivos WAV contenidos en la carpeta WAVE del disco duro (Figura 71).
2. Con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE, seleccione un archivo WAV de la lista. En nuestro ejemplo el archivo es “Funky Tune.wav”.
3. Presione la tecla ENTER para empezar la reproducción del archivo WAV.
4. Presione la tecla USER 3 (HOME) para activar la ventana MAIN VIEW, como lo indica la flecha de la Figura 71.
5. Aparecerá la ventana MAIN VIEW y, en la parte derecha, la lista de los archivos WAV contenidos en el disco (Figura 72).
6. Si el archivo WAV contiene el texto, lo veremos en lugar de la lista de los archivos, como el texto LYRIC que se ve en la Figura 73.
7. Las teclas USER de 1 a 4 en la ventana MAIN VIEW adquieren las siguientes funciones:
   USER 1: PAUSE/CONTINUE
   USER 2: STOP
   USER 3: LEAD ON/OFF (Mute de la melodía)
   USER 4: EXIT (para abandonar la ventana Lyric o MAIN VIEW).
8. Mientras que se reproduce el archivo WAV que contiene el texto o se encuentra en pausa, al presionar la tecla F3 (o F4) por segunda vez, la ventana MAIN VIEW se divide en dos secciones (Figura 74):
   en la derecha, tendremos la sección LYRIC.
   en la izquierda, tendremos la lista de los archivos WAV presentes en el disco.
9. De esta forma, mientras que el archivo corriente se está reproduciendo, puede seleccionar un archivo de la lista con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE y reproducirlo con la tecla ENTER.
10. Para regresar a la ventana normal, presione de nuevo la tecla F3 (o F4).

Figura 71

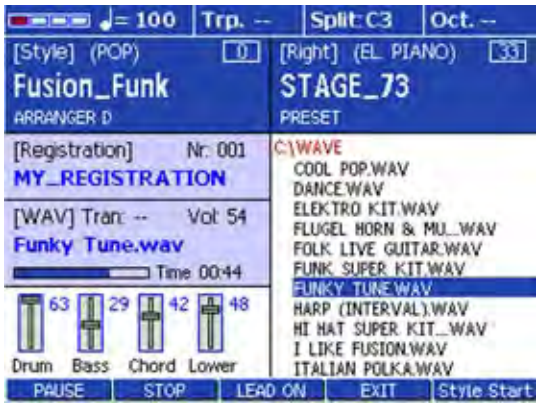


Figura 72

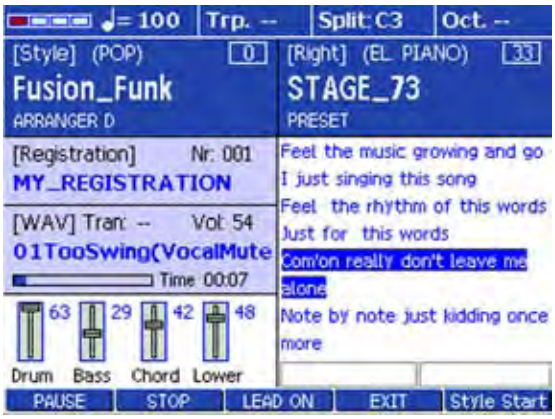


Figura 73

Figura 74

MP3/SFX Player (MAIN VIEW)

En la ventana MAIN VIEW se pueden seleccionar directamente los archivos MP3 o SFX contenidos en el disco.

■ Seleccionar un archivo MP3/SFX en MAIN VIEW

1. La ventana MAIN VIEW por defecto le permite seleccionar archivos MIDI. Por lo que es necesario, presionar la tecla MP3 o SFX del reproductor. Aparecerá la lista de los archivos MP3 contenidos en la carpeta MP3 (Figura 75) o de los archivos SFX contenidos en la carpeta SFX (Figura 76).
2. Con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE, seleccione un archivo MP3 o SFX de la lista.
3. Presione la tecla ENTER para empezar la reproducción del archivo MP3 o SFX.
4. Presione la tecla USER 3 (HOME) para activar la ventana MAIN VIEW, como lo indica la flecha de la Figura 75 y de la Figura 76.
5. Aparecerá la ventana MAIN VIEW y, en la parte derecha, la lista de los archivos MP3 contenidos en el disco (Figura 77) o de los archivos SFX (Figura 78).
6. Si el archivo MP3 o SFX contiene el texto, lo veremos en lugar de la lista de los archivos, como texto LYRIC que se ve en la Figura 78.
7. Las teclas USER de 1 a 4 en la ventana MAIN VIEW adquieren las siguientes funciones:
   USER 1: PAUSE/CONTINUE
   USER 2: STOP
   USER 3: LEAD ON/OFF (Mute de la melodía)
   USER 4: EXIT (para abandonar la ventana Lyric o MAIN VIEW).
8. Mientras que se reproduce el archivo MP3 o SFX que contiene el texto o mientras está en pausa, al presionar la tecla F3 (o F4) por segunda vez, la ventana MAIN VIEW se divide en dos secciones (Figura 79):
   en la derecha, tendremos la sección LYRIC.
   en la izquierda, tendremos la lista de los archivos MP3 o SFX presentes en el disco.
9. De esta forma, mientras que el archivo corriente se está reproduciendo, puede seleccionar un archivo de la lista con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE y ponerlo en reproducción con la tecla ENTER.
10. Para regresar a la ventana normal, presione de nuevo la tecla F3 (o F4).

Figura 75

Figura 76

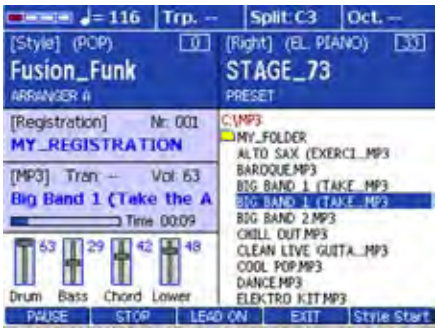


Figura 77

Figura 78

Figura 79

DJ LOOP Player (MAIN VIEW)

En la ventana MAIN VIEW se pueden seleccionar directamente los archivos DJ LOOP contenidos en el disco.

■ Seleccionar un archivo DJ LOOP en MAIN VIEW

1. La ventana MAIN VIEW por defecto le permite seleccionar archivos MIDI. Por lo que es necesario, presionar la tecla DJ LOOP del reproductor. Aparecerá la lista de los archivos DJ LOOP contenidos en el disco duro (Figura 80).
2. Con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE, seleccione un archivo DJ LOOP de la lista. En nuestro ejemplo el archivo es “ArtOfSun.djl”.
3. Presione la tecla ENTER para cargar el DJ LOOP en la memoria y la tecla START para iniciar la reproducción del DJ LOOP.
4. Presione la tecla USER 3 (HOME) para activar la ventana MAIN VIEW, como lo indica la flecha de la Figura 80.
5. Aparecerá la ventana MAIN VIEW y, al presionar la tecla F3 (o F4), aparecerá en la parte derecha la lista de DJ LOOP contenidos en el disco (Figura 81). De esta forma, mientras que el archivo corriente se está reproduciendo, puede seleccionar un archivo de la lista con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE y ponerlo en reproducción con la tecla ENTER.
6. Use las teclas de la sección “Arranger conductor” para modificar las varias secciones y usarlas en el modo más conveniente.
7. Las teclas USER de 1 a 4 en la ventana MAIN VIEW desempeñan las siguientes funciones:
   USER 1: PAUSE/CONTINUE (no usada)
   USER 2: STOP
   USER 3: LEAD ON/OFF (no usada),
   USER 4: EXIT (se abandona la ventana Lyric o MAIN VIEW).

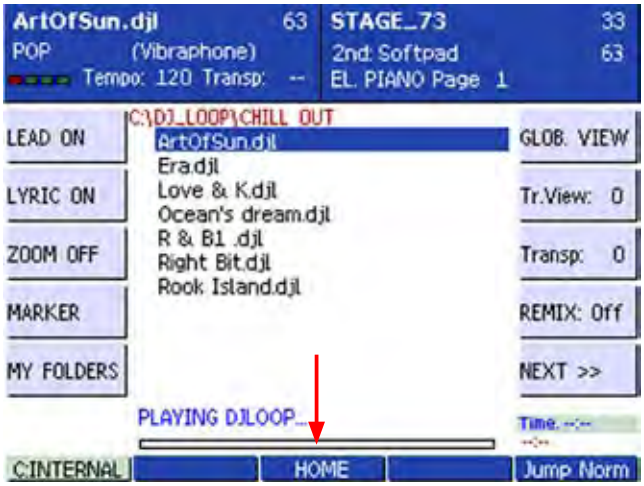


Figura 80

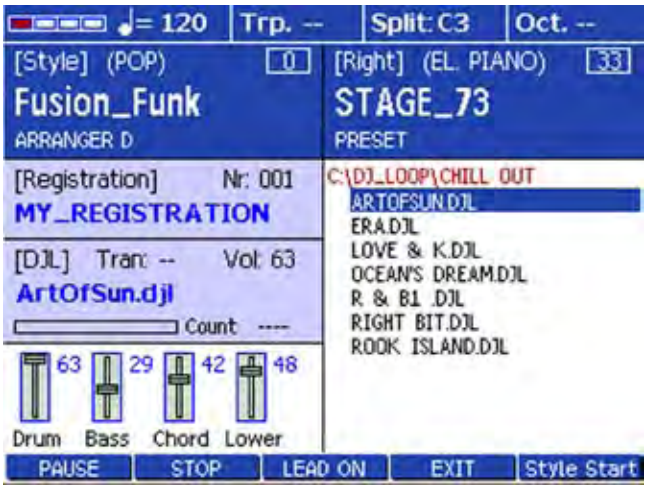


Figura 81

Program

Para cada tecla de la sección VOICES se puede crear y guardar un sonido PROGRAM.
Se puede modificar un PROGRAM al presionar la tecla EDIT y una tecla de la sección VOICES.

■ Creación de un PROGRAM

1. Presione la tecla PROGRAM.
2. Presione una tecla de la sección VOICES, por ejemplo PIANO. Aparecerá el PROGRAM corriente (Figura 82). Se puede también introducir un instrumento INS, anteriormente cargado en la memoria (véase la sección RAM INS/ SUPERSOLO en la página 74).
3. Presione la tecla EDIT. En el display aparecerán los parámetros relativos al PROGRAM corriente (Figura 83).
4. Las teclas F1-F10 permiten seleccionar los parámetros del PROGRAM como se explica más adelante.

F1/F6–VOICES

Al presionar las teclas F1 o F6, se resaltan cíclicamente una de las tres voces que se pueden asignar al mismo PROGRAM. En el ejemplo, la primera voz seleccionada es CLAVINET mientras que las otras dos no están activadas (OFF):
Tras haber resaltado una de las tres VOICES que componen el PROGRAM se puede usar la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► para seleccionar cíclicamente un instrumento de entre los disponibles en los bancos GM (Figura 84).
Por ejemplo, en el banco PIANO los instrumentos seleccionables para cada VOICE son:

- Grand_Piano
- Concert_Grand
- Pop_Piano
- Honky
- Jingle
- Harpsichord
- Clavinet
- Electric
- Upright
- Latin_Piano
- Concert_L
- Concert_R
- Grand_L
- Grand_R
- Open_concert
- Harps_Wide
- Harps_Octave
- Pulse_Clavi
- Grand_Hammer
- Pop_hammer

Para seleccionar el OFF para cada una de las tres VOICES, presione juntas las teclas CURSOR ◄ ►.
Se puede activar también un instrumento INS, cargado anteriormente en la memoria (véase la sección RAM INS / SUPERSOLO en la página 98)

NOTA

Mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ se pueden recorrer los instrumentos desde el inicio hasta el final de la lista en lugar de cíclicamente en modo continuo. O sea, en el ejemplo anterior, desde Grand_Piano hasta Pulse_Clavi.

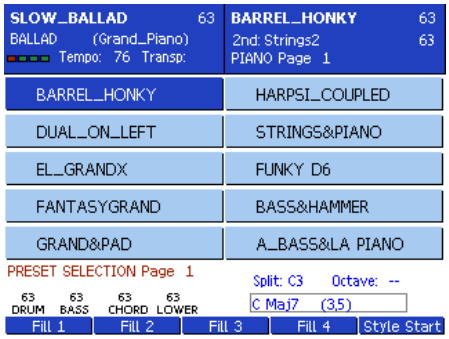


Figura 82

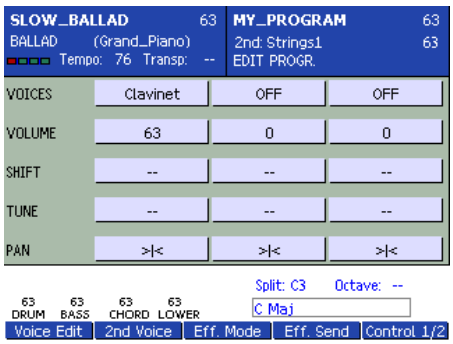


Figura 83

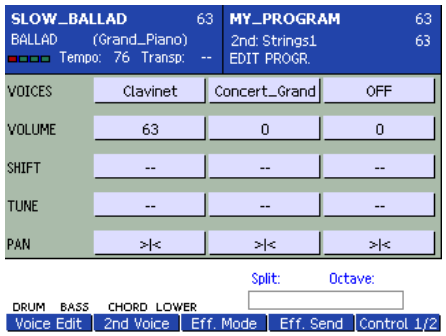


Figura 84

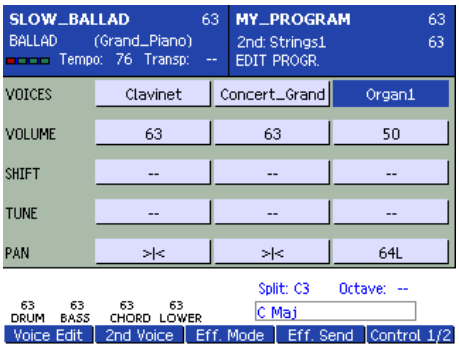


Figura 85

5. Para cada PROGRAM se puede asignar también una voz DRAWBARS, disponible solamente para la VOICE número tres. Desplace la selección a la tercera VOICE mediante las teclas F1 o F6 y presione la tecla DRAWBARS para seleccionar una voz de órgano con las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda (Figura 85).

F2/F7–VOLUME

Al presionar las teclas F2 o F7 se resaltan cíclicamente la voz para la que se quiere ajustar el volumen. Use la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► para ajustar el volumen de cada una de las tres voces de 0 a 63 (Figura 86).

Para programar automáticamente el volumen en cero, presione juntas las teclas CURSOR ◄ ►.

F3/F8–SHIFT

Al presionar las teclas F3 o F8 se resalta cíclicamente la voz para la que se quiere ajustar la entonación.

Use la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► para ajustar la entonación de cada una de las tres voces de +/- 24 semitonos (Figura 87). Para programar automáticamente la entonación en cero (__), presione juntas las teclas CURSOR ◄ ►.

F4/F9–TUNE

Al presionar las teclas F4 o F9 se resalta cíclicamente la voz para la que se quiere ajustar la entonación fina. Use la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► para regular la entonación fina de cada una de las tres voces. El valor de -63 a +64 corresponde a +/- 100 cents, o sea a +/- 1 semitono (Figura 88). Para programar automáticamente la entonación fina en cero (--), presione juntas las teclas CURSOR ◄ ►.

F5/F10–PAN

Al presionar las teclas F5 o F10 se resalta cíclicamente la voz para la que se quiere ajustar el posicionamiento panorámico (PAN). Use la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► para regular el PAN de cada una de las tres voces. El valor de 63R a 64L corresponde respectivamente al posicionamiento panorámico totalmente a la derecha y totalmente a la izquierda (Figura 89). Para programar el PAN en el centro (>|<), presione juntas las teclas CURSOR ◄ ►.

Figura 86

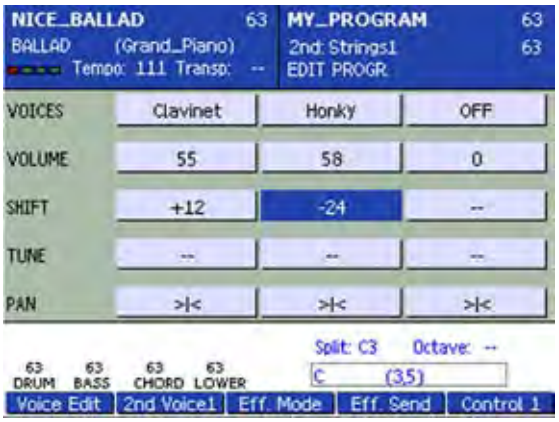


Figura 87

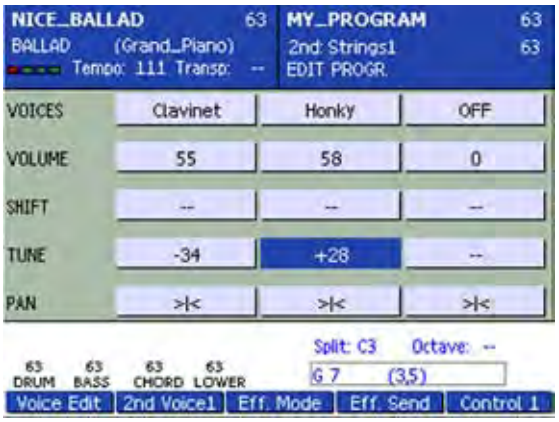


Figura 88

NICE_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 111 Transp: --
MY_PROGRAM 63
2nd Strings1 63
EDIT PROGR
VOICES Clavinet Honky OFF
VOLUME 55 58 0
SHIFT -- -- --
TUNE -34 +28 --
PAN 63R 64L >|<
Split: C3 Octave: --
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
G 7 (3,5)
Voice Edit 2nd Voice1 Eff. Mode Eff. Send Control 1

Figura 89

VOICE EDIT

Para acceder a la página de modificación de cada una de las tres VOICES del PROGRAM presione la tecla USER 1. De esta forma se pasa a una pantalla similar a la que vemos en la Figura 90 en donde aparecen todos los parámetros de la VOICE del PROGRAM, seleccionada en la página anterior. Tras haber seleccionado el parámetro de la VOICE con una tecla de F1 a F10, se puede modificar el valor relativo con la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ◄ ►. Para programar el valor por defecto (32), presione juntas las teclas CURSOR ◄ ►.

- F1–ATTACK: modifica el tiempo de ataque del envolvente. Valor de 0 a 63 (por defecto 32) (Figura 91).
- F2–DECAY: modifica el tiempo de ataque de disminución del envolvente. Valor de 0 a 63 (por defecto 32).
- F3–SUSTAIN: modifica el tiempo de sostenido del envolvente. Valor de 0 a 63 (por defecto 32).
- F4–RELEASE: modifica el tiempo de liberación del envolvente. Valor de 0 a 63 (por defecto 32).
- F5–LEVEL: modifica el nivel del envolvente. Valor de 26 a 63 (por defecto 32).
- F6–RESONANCE: modifica el nivel de resonancia. Valor de 0 a 63 (por defecto 32).
- F7–CUTOFF: modifica la frecuencia de corte. Valor de 0 a 63 (por defecto 32).
- F8–DCA OFFSET: modifica el OFFSET del envolvente DCA (Digital controlled amplifier). Prácticamente, aumenta o disminuye la influencia en el amplificador. Valor de 0 a 63 (por defecto 32).
- F9–DCF OFFSET: modifica el OFFSET del envolvente DCF (Digital controlled filtro). Prácticamente, aumenta o disminuye la influencia en el filtro. Valor de 0 a 63 (por defecto 32).
- F10- LFO. La tecla F10 abre otra página de modificación de los parámetros del LFO (Figura 92), o sea del oscilador de baja frecuencia (Low frequency oscillator).

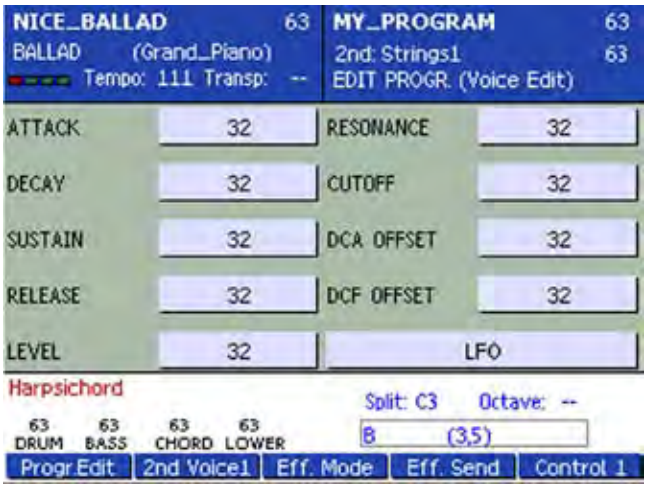


Figura 90

Figura 91

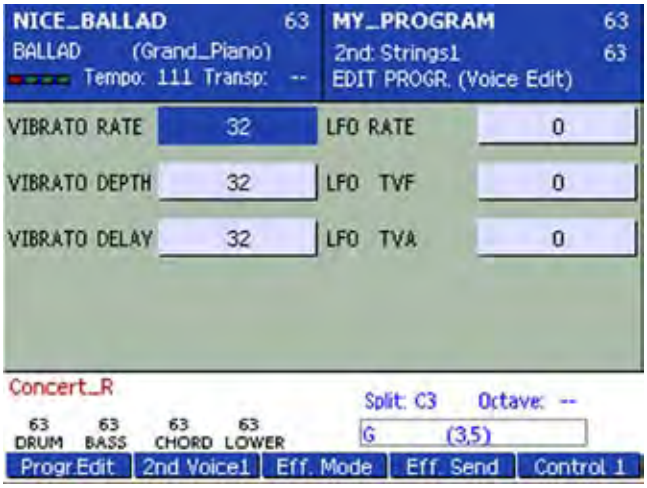


Figura 92

Se puede acceder a los parámetros relativos al LFO con las teclas corrientes F1.....F10. El parámetro seleccionado puede modificarse con la rueda DATA/ VALUE o con las teclas CURSOR ◄ ►. El valor para cada parámetro va de 0 a 63. Para programar el valor por defecto (32), presione juntas las teclas CURSOR ◄ ►.

F1–VIBRATO RATE: frecuencia del vibrato.
F2–VIBRATO DEPTH: profundidad del vibrato.
F3–VIBRATO DELAY: retardo de intervención del vibrato.
F6–LFO RATE: frecuencia del oscilador.
F7–LFO TVF: cantidad de LFO en el filtro.
F8–LFO TVA: cantidad de LFO en el amplificador.

Tras haber modificado los parámetros de una VOICE en la página VOICE EDIT, regrese a la página anterior mediante la tecla USER 1 (Prog. Edit).

Seleccione otra VOICE mediante las teclas F1 o F6 y presione la tecla USER 1 (Voice Edit) para modificar los parámetros relativos.

NOTA

Para regresar de la página LFO a la página de modificación de la VOICE, presione la tecla USER 1 (Progr. Edit). Para regresar a la página inicial de PROGRAM EDIT, presione de nuevo la tecla USER 1 (Progr. Edit).

NOTA

Si se programa un órgano DRAWBARS para la VOICE número 3 del PROGRAM, los parámetros de la página VOICE EDIT están disponibles pero no modifican el timbre del órgano.

2ND VOICE

Presione la tecla USER 2 (2nd Voice1) para abrir una pantalla similar a la que vemos en la Figura 93 en donde aparecen los parámetros para la segunda voz, 2ND VOICE, activable con la tecla homónima de la sección VOICES. Se puede acceder a los parámetros disponibles para modificar la 2ND VOICE mediante las teclas F1... F10. Los valores seleccionados pueden modificarse con la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ◄ ►.

- F1–2ND VOICE: se puede asignar un instrumento de entre los disponibles en los varios bancos GM. Por ejemplo:
  Strings1
  Strings2
  Strings3
  Symphonic
  Timbales
  Geige
  Contrabass
  Tremolos
  ... etc.

- F2–VOLUME: ajusta el volumen de la 2ND VOICE. Para programar el valor en 0, presione juntas las teclas CURSOR ◄ ►.
- F3–OCTAVE: se puede programar la 2ND VOICE para un valor de +/- 2 octavas. Para programar el valor en 0 (---), presione juntas las teclas CURSOR ◄ ► (Figura 94).
- F4–TUNE: se puede regular en modo fino la entonación de +/- 100 cent de semitono (valores de – 63 a + 64).
- F5–REVERB: ajusta la transmisión al efecto de reverberación. Para programar el valor en 0, presione juntas las teclas CURSOR ◄ ► (Figura 95).
- F6–EFFECT ASSIGN: se puede asignar un segundo efecto, o sea un CHORUS o un ECHO.
- F7–EFFECT SEND: ajusta la transmisión del segundo efecto (CHORUS o ECHO).
- F8–SUSTAIN: activa/desactiva el pedal del SUSTAIN en la segunda voz.
- F9–SPLIT: programa la nota de split derecho para la segunda voz.
- F10–CONTROLS: abre una segunda página de controles (Figura 96) para activar/desactivar los siguientes parámetros relativos a la 2ND VOICE:
  F1–PORTAMENTO ON/OFF: activa/desactiva el control del Portamento.
  F2–AFTERTOUCH ON/OFF: activa/desactiva el control mediante Aftertouch.
  F3–PITCH BEND ON/OFF: activa/desactiva el control de Pitch Bend.
  F4–MODULATION ON/OFF: activa/desactiva el control de la Modulation Wheel.
  F5–EXPRESSION ON/OFF: activa/desactiva el control de expresión.

Figura 93

Figura 94

Figura 95

Figura 96

EFF. MODE

La tecla USER 3 permite abrir una pantalla similar a la que vemos en la Figura 97 en donde aparecen todos los parámetros para EFF. MODE, o sea para el modo efectos del PROGRAM. Se puede acceder a los parámetros disponibles para la modificación del modo de los efectos con las teclas corrientes F1.....F10. El parámetro seleccionado puede modificarse con la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ◄ ►.

- F1/F6–VOICES: se pueden asignar hasta tres VOICES al mismo PROGRAM, como hemos visto anteriormente en la primera pantalla de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–REV TYPE: se puede asignar un tipo de reverberación de entre los disponibles (Figura 98). Por ejemplo:

Studio1
Studio2
Club1
Club2
Hall1
Hall2
Theatre1
Theatre2
Stage1
Stage2
Church1
Church2
Hangar
Galaxy
Space
User Rev1
User Rev2
User Rev3
User Rev4
User Rev5

- F3/F8–EFF. ASSIGN: se puede asignar a cada una de las tres VOICES un efecto de entre los disponibles a continuación (Figura 99):

NONE: nessun effetto
CHORUS: effetto Chorus
ECHO: effetto Echo
ECHO+CHO: effetto Echo + Chorus
DIST: effetto Distortion
DIST+CHO: effetto Distortion + Echo
DIST+ECHO+CHO: Distortion + Echo + Chorus

- F4/F9–EFF. TYPE: para cada efecto asignado se puede programar un tipo de efecto de entre los disponibles (Figura 100). Por ejemplo, para el efecto del tipo CHORUS se encuentran disponibles los siguientes tipos:

Chorus1, Chorus2, Chorus3... Chorus6
Tremolo1, Tremolo2, Tremolo3
Phaser1, Phaser2, Phaser3
Flanger1, Flanger2, Flanger3
User Cho1, User Cho2 ... User Cho5

Figura 97

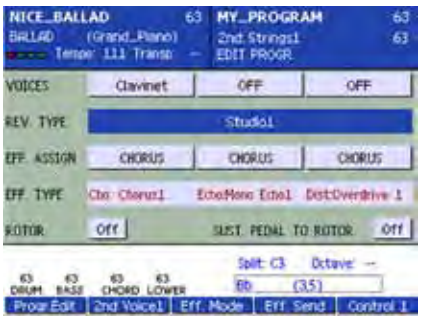


Figura 98

Figura 99

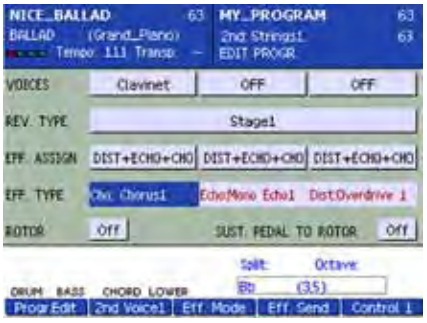


Figura 100

NOTA

Al presionar a la vez las teclas CURSOR ◄ ► se programa el efecto por defecto.

ATENCIÓN

Cuando se selecciona el efecto DIST (Distortion) para una VOICE no se puede seleccionar un efecto CHORUS o un efecto ECHO para las demás VOICES. Se puede seleccionar un efecto DIST para cada una de las tres VOICES o cualquier combinación de efectos DIST+CHO o DIST+ECHO+CHO.

Para el efecto del tipo ECHO (Figura 101) se encuentran disponibles los siguientes tipos:

Mono Echo1, Mono Echo2... Mono Echo5
Stereo Echo1, Stereo Echo2... Stereo Echo5
Triple Echo1, Triple Echo2... Triple Echo5
Mono User1
Stereo User1, Stereo User2
Triple User1, Triple User2

Para el efecto del tipo DIST (Figura 102) se encuentran disponibles los siguientes tipos:

Overdrive1, Overdrive2, Overdrive3
Tube 1, Tube 2
Distorsion1, Distorsion2, Distorsion3
Hyper Dist.
Grunge
Fuzz
Hot British
Org. Over.1, Org. Over.2, Org. Over.3
Over. User1, Over. User2
Dist. User1, Dist. User2, Dist. User3

Considere que cuando se programa el distorsionador, el volumen de la VOICE representa el volumen de entrada en el distorsionador y la voz DISTORSOR en EFF. SEND es la salida del distorsionador.

- F5–ROTOR ON/OFF: activa/desactiva el efecto ROTOR (Figura 103), cuya velocidad puede controlarse con las teclas SLOW y FAST de la sección ROTOR del panel.
- F10–SUST. PEDAL TO ROTOR ON/OFF: activa/desactiva la posibilidad de asignar el efecto ROTOR al pedal de SUSTAIN (Figura 104), eventualmente conectado a la toma Sustain, situada en la parte posterior.

EFF. SEND

La tecla USER 4 abre una ventana similar a la que vemos en la Figura 105 en donde podemos ajustar los parámetros para las transmisiones de los efectos EFF. SEND. De esta forma, se pueden oír los efectos eventualmente asignados en la página EFF. MODE. Tras haber seleccionado el parámetro, el valor puede modificarse con la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ◄ ►. Para seleccionar una de las tres VOICES del PROGRAM, use como suele hacer una de las teclas función F1/F6.

ATENCIÓN

Los valores de los parámetros introducidos para EFF. ASSIGN y EFF. TYPE están estrechamente relacionados con los parámetros de la página EFF. SEND. Por consiguiente, su ajuste podría no tener ningún efecto desde el punto de vista auditivo hasta que no se ajusten correctamente las transmisiones en la página EFF. SEND, como se explicará a continuación.

Figura 101

Figura 102

Figura 103

Figura 104

Figura 105

- F1/F6–VOICES: se pueden asignar hasta tres VOICES al mismo PROGRAM, como hemos visto anteriormente en la primera pantalla de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–REVERB: ajusta la transmisión para el efecto de reverberación. Valores de 0 a 63. Al presionar al mismo tiempo las teclas CURSOR ◄ ► se pone a cero la transmisión de la reverberación (Figura 106).

NOTA

Si en la página EFF. MODE se programa un efecto DIST, DIST+CHO o DIST+ECHO+CHO, no se puede ajustar la transmisión de REVERB para la voz individual. El ajuste del parámetro de la transmión efecto es común para las tres voces, o sea al ajustar una de ellas, se ajustan también las otras dos.

- F3/F8–CHORUS: ajusta la transmisión para el efecto Chorus cuando se ha seleccionado un efecto del tipo CHORUS en la página EFF. MODE. Valores de 0 a 63. Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se pone a cero la transmisión del efecto CHORUS (Figura 107).
- F4/F9–ECHO: ajusta la transmisión para el efecto Echo cuando se ha seleccionado un efecto del tipo ECHO en la página EFF. MODE. Valores de 0 a 63. Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se pone a cero la transmisión del efecto ECHO (Figura 108).
- F5/F10–DISTORSOR: ajusta la transmisión para el distorsionador cuando se ha seleccionado un efecto del tipo DIST en la página EFF.MODE. Valores de 0 a 63. Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se pone a cero la transmisión del efecto DISTORSOR (Figura 109).

NOTA

Si en la página EFF. MODE se programa un efecto DIST, DIST+CHO o DIST+ECHO+CHO, no se puede ajustar la transmisión CHORUS, ECHO y DISTORSOR para la voz individual. El ajuste del parámetro de la transmisión del efecto es común para las tres voces, o sea al ajustar una de ellas, se ajustan también las otras dos.

CONTROL 1

La tecla USER 5 permite abrir una pantalla similar a la que vemos en la Figura 110 en donde se pueden modificar todos los parámetros relativos a la página CONTROL 1. Se puede acceder a los parámetros disponibles mediante las teclas corrientes F1… F10 y permiten programar las VOICES para predisponer los diferentes instrumentos en split (divisiones) en el teclado o reproducirlos en base a los diferentes valores de dinámica. Tras haber seleccionado el parámetro, el valor puede modificarse con la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ◄ ►. Para seleccionar una de las tres VOICES del PROGRAM, use como siempre las teclas función F1/F6.

Figura 106

Figura 107

Figura 108

Figura 109

Figura 110

- F1/F6–VOICES: se pueden asignar hasta tres VOICES al mismo PROGRAM, como hemos visto anteriormente en la primera pantalla de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–RANGE (Figura 111): se pueden programar los puntos de split de los tres instrumentos. Se pueden programar los puntos de split de cada VOICE individual en modo automático al tocar directamente en el teclado. Por ejemplo:
  E0 (NOTA más baja que la primera VOICE)
  B1 (NOTA más alta que la primera VOICE)
  C2 (NOTA más baja que la segunda VOICE)
  B3 (NOTA más alta que la segunda VOICE)
  C4 (NOTA más baja que la tercera VOICE)
  G6 (NOTA más alta que la tercera VOICE)
- F3/F8–VELOCITY (Figura 112): se puede programar la respuesta dinámica de cada una de las tres VOICES (valores de 0 a 127). Por ejemplo:
  VELOCITY mínima para la primera VOICE: 1
  VELOCITY máxima para la primera VOICE: 88
  VELOCITY mínima para la segunda VOICE: 89
  VELOCITY máxima para la segunda VOICE: 127
  VELOCITY mínima para la tercera VOICE: 1
  VELOCITY máxima para la tercera VOICE: 127

  Esto significa que al tocar en el teclado con VELOCITY (dinámica) a partir de 89 para arriba, la primera VOICE dejará de tocar, mientras que se activará la segunda. Sin embargo, la tercera VOICE tocará siempre.
  Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► en las casillas impares de VELOCITY se alcanza el valor 1 y en las pares el valor 127.
- F4/F9–SUSTAIN (Figura 113): activa/desactiva el pedal del Sustain para cada una de las tres VOICES.
- F5/F10–EXPR (Figura 114): activa/desactiva el control de expresión para cada una de las tres VOICES.

CONTROL 2

Desde la página CONTROL 1 se puede pasar a una segunda página CONTROL 2 en donde modificar los parámetros del PROGRAM.
Al presionar la tecla USER 5 (Control 2) de la página CONTROL 1 se pasa a una pantalla similar a la de la Figura 115.Tras haber seleccionado el parámetro, el valor puede modificarse con la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ◄ ►. Para regresar a la página CONTROL 1, presione de nuevo la tecla USER 5 (Control 1). Los parámetros disponibles mediante las teclas corrientes F1… F10 son los siguientes:

- F1/F6–VOICES: se pueden asignar hasta tres VOICES al mismo PROGRAM, como hemos visto anteriormente en la primera pantalla de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–PORT/MONO (Figura 116): se puede programar el tiempo del PORTAMENTO con valores de 5 a 127. Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► el valor se sitúa en OFF

Figura 111

Figura 112

Figura 113

Figura 114

Figura 115

(apagado).
Cuando el portamento está apagado (OFF) se puede programar la VOICE como MONO o POLY. Cuando se programa el portamento sobre cualquier valor comprendido entre 5 y 127, el portamento puede programarse como LEGATO o POLY: en el primer caso el portamento actúa sobre el sonido de la VOICE en modo ligado, o sea actúa durante todo el tiempo que las notas se tocan sin soltar las teclas.
En el segundo caso, actúa en modo polifónico, reiniciando el portamento en cada NOTA tocada.
El efecto de PORTAMENTO, si programado en el PROGRAM y activado en Aft&Port Autoswitch (Menu >Keyboard Control > Aftertouch), se activa solo o puede activarse/desactivarse con la homónima tecla en el panel frontal.

- F3/F8–MORPHING (Figura 117): programa el modo de transformación (Morphing) de una VOICE en otra en base a los parámetros NORMAL, FIRST y SECOND, o sea en modo normal, primer sonido y segundo sonido. El MORPHING se produce al mover la Modulation Wheel, que colorea de azul la inscripción MORPHING.
  Para programar el efecto MORPHING entre dos o tres VOICES mediante la Modulation Wheel se ha de configurar el parámetro MODES situándolo en MORPHING o MORPH. COUPLING (véase a continuación).
- F4–MODES: mediante este parámetro se puede elegir el modo de interacción entre las VOICES. Por ejemplo, si se selecciona MORPHING, al mover la Modulation Wheel el sonido de la VOICE (FIRST) se transformará gradualmente en la VOICE (SECOND). Si el parámetro está configurado en NORMAL no se producirá ninguna transformación (MORPHING) sobre esa VOICE. Otros parámetros de interacción entre las VOICES son:

3 Voice Layer
Duet1,Duet2
Trio1, Trio2
Country Steel
Morphing
Morph. Coupling
Double
2Hands
Down1, Down2
3rd Down
Bluegrass Down
Country Down
Up 1, Up 2
6th Up
Bluegrass Up
Country Up
Full 1, Full 2
Jazz 1, Jazz 2

Figura 116

Figura 117

Folk 1, Folk 2
Aft. Morphing
Aft.Morph. Coupl
Ped.Morphing
Ped.Morph. Coupl
Sustain Switch
Key off
Key off time 1,2
Key off random 1,2

Modo Duet1, 2
Cuando nos encontramos en el modo DUET, si configuramos una VOICE en FIRST y otra en SECOND, al tocar una nota individual tocará solamente la VOICE configurada en FIRST, mientras que la SECOND tocará solamente al tocar dos o más notas.
1, 2 cambia velocidad de adquisición y de ejecución de las notas.

Modo Trio1, 2
Igual que arriba pero con tres notas.

Modo Steel
Es un control especial del Pitch bend sobre las voces. El Pitch Bend actúa solamente sobre la nota más grave de las tocadas.

Modo Double y 2 Hands
Son la réplica de las teclas Double y Harmony-2 Hands disponibles también en el panel.

Al invocar una VOICE, se activan automáticamente las funciones guardadas en la VOICE.
Down1-2.....Folk1-2: estas opciones son armonizaciones que se asignan directamente a la program voice.

Estos parámetros están naturalmente relacionados con el parámetro Harmony que especifica la voice afectada por la armonización

- **Aft.Morphing**: asigna el comando de morphing al aftertouch.
- **Aft.Morph.Coupl.**: asigna el comando de morphing aditivo al aftertouch.
- **Ped.Morphing**: asigna el comando de morphing al pedal del volumen.
- **Ped.Morph.Coupl.**: asigna el comando de morphing aditivo al pedal del volumen.
- **Sustain Switch**: realiza el switch de los sonidos mediante el pedal de sustain.
- **Key off**: se pueden asignar sonidos en el key off.
- **Key off time 1,2**: sonido en el key off en función de la duración de presión de los botones.
- **Key off random 1,2**: sonido en el key off en modo aleatorio.

- F5–SPLIT -12 (ON/OFF) (Figura 118): attiva/disattiva la funzione di SPLIT a -12 semitoni, ovvero, quando è impostato lo SPLIT, la parte RIGHT suona un'ottava più bassa, mentre, quando è impostato PIANIST, ritorna l'ottava originale.
- F9–HARMONY (Figura 119): configura el modo para el tipo de armonización en base a los siguientes parámetros:

Voice1: configura la armony con la voz 1
Voice2: configura la armony con la voz 2
Voice3: configura la armony con la voz 3
Off

- F10–AFTER/WHEELS: abre otra ventana para configurar los parámetros de Aftertouch y de Modulation Wheel.

AFTER/WHEELS

En la ventana de AFTERWHEELS se pueden modificar los parámetros mediante las teclas corrientes F1..F10. Tras haber seleccionado el parámetro, el valor puede modificarse mediante la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ◄ ►.

- F1/F6–VOICES: se pueden asignar hasta tres VOICES al mismo PROGRAM, como hemos visto anteriormente en la primera pantalla de PROGRAM EDIT.
- F2/F7–AFTERT. (Figura 120): se puede asignar un control de Aftertouch a cada uno de los tres instrumentos. Si está programado en el PROGRAM y activado en Aft&Port Autoswitch

NICE_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 111 Transp: --
MY_PROGRAM 63
2nd: Strings1 63
EDIT PROGR.
VOICES Clavinet Pulse_Clavi Grand_Piano
PORT/MONO 31 Legato Off Poly Off Poly
MORPHING Normal First Second
MODES 3 Voice Layer HARMONY Voice1
SPLIT -12 ON AFTER/WHEELS
Split: C3 Octave: --
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
C (3,5)
Progr.Edit 2nd Voice1 Eff. Mode Eff. Send Control 1

Figura 118

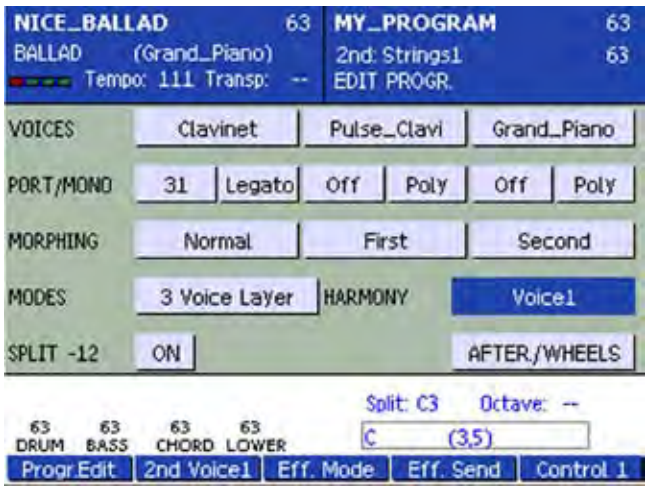

NICE_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 111 Transp: --
MY_PROGRAM 63
2nd: Strings1 63
EDIT PROGR.
VOICES Clavinet Pulse_Clavi Grand_Piano
PORT/MONO 31 Legato Off Poly Off Poly
MORPHING Normal First Second
MODES 3 Voice Layer HARMONY Voice1
SPLIT -12 ON AFTER/WHEELS
Split: C3 Octave: --
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
C (3,5)
Progr.Edit 2nd Voice1 Eff. Mode Eff. Send Control 1

Figura 119

NICE_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 111 Transp: --
MY_PROGRAM 63
2nd: Strings1 63
EDIT PROGR.
VOICES Clavinet Pulse_Clavi Grand_Piano
AFTERT. Pitch1 Pitch2 Filter
MOD./WHA Pitch Pitch Pitch
BEND Pitch Pitch Pitch
Split: C3 Octave: --
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
Progr.Edit 2nd Voice1 Eff. Mode Eff. Send Control 1

Figura 120

(Menu >Keyboard Control > Aftertouch) se activa solo o puede activarse/desactivarse con la homónima tecla en el panel frontal.
Por ejemplo:
Pitch1, Pitch2: cambia la entonación
Filter: cambia el filtro
Amplitude: cambia la amplitud
Cutoff: cambia el corte del filtro
Pit+Cutoff: cambia entonación y corte
Pitch+Filt: cambia entonación y filtro
Pitch+Ampl: cambia entonación y amplitud
Pit+Fil+Amp: cambia entonación, filtro y amplitud
Pi+Fi+Am+Cut: cambia entonación, filtro, amplitud y corte
Slide 1, Slide 2, Slide 3, Slide 4: aplica un efecto
Slide Bend: aplica un plegado de la nota
Soft Pitch: aplica un ligero desafino
Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el parámetro en OFF (apagado).

- F3/F8–MOD/WHA (Figura 121): se puede asignar un control a la rueda Modulation para cada una de las tres VOICES. Por ejemplo:
  Pitch: cambia la entonación
  Filter: cambia el filtro
  Amplitude: cambia la amplitud
  Cutoff: cambia el corte del filtro
  Pit+Cutoff: cambia entonación y corte
  Pitch+Filt: cambia entonación y filtro
  Pit+Amp: cambia entonación,y amplitud
  Pit+Fil+Amp: cambia entonación, filtro y amplitud
  Wha To Pedal: aplica el efecto wha-wha al pedal
  Wha To Wheel: aplica el efecto wha-wha a la rueda
- F4/F9–BEND (Figura 122): se puede asignar un control a la rueda Bend para cada una de las tres VOICES.
  Por ejemplo:
  Pitch: cambia la entonación
  Pit+Amp: cambia la entonación y la amplitud
  Pit+Cutoff: cambia entonación y corte
  Pit+Amp+Cutt: cambia entonación, amplitud y corte
  Pit+TVF: cambia la entonación y el envolvente del filtro
  Pit+LFO: cambia la entonación y la cantidad de LFO

Se puede entrar en el edit del preset, modificarlo y guardarlo luego en los programs (véase el preset edit).

■ Preset Edit

Permite editar los Presets y guardarlos de nuevo en los Programs (sin alterar los Presets originales). Seleccione con F1-F10 el Preset y manténgalo presionado alrededor de 1 segundo. A continuación edite el sonido, dé un nombre, elija la posición Program de destino y presione SAVE.

Figura 121

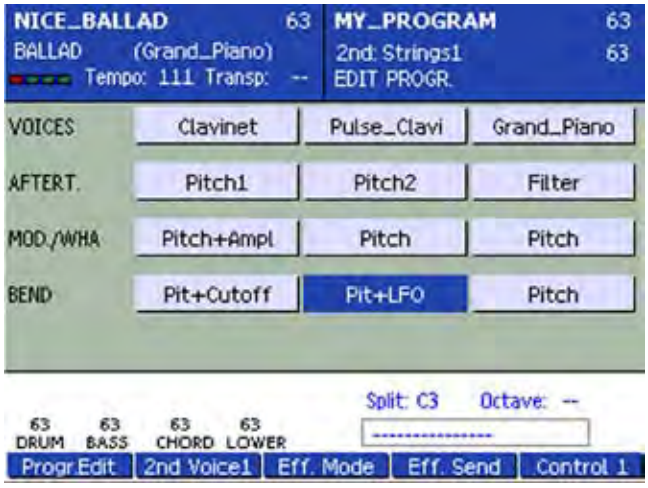


Figura 122

NOTA

El wha wha se puede activar como User Assignable.

Registration

Con el término Registration nos referimos a la operación de guardar la configuración completa del panel. Gracias a estas memorias especiales, SINGLE y BLOCK, se pueden invocar al instante numerosas configuraciones y parámetros que ajustan el Audya y permiten acelerar al máximo el cambio del style, arreglos, variaciones, etc.

■ Creación de REGISTRATION SINGLE

1. Después de configurar en el panel frontal el style, el tempo, los volúmenes y todos los parámetros que pueden repercutir en su actuación, presione el botón SAVE y F1 (Registration).
2. En esta ventana se pueden activar/desactivar las varias secciones que se pueden memorizar en la Registration (Figura 124). Al presionar USER 1 (Section off) puede pasar a las páginas relativas a la sección.

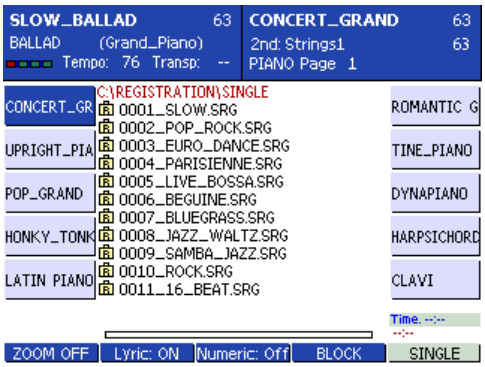


Figura 123

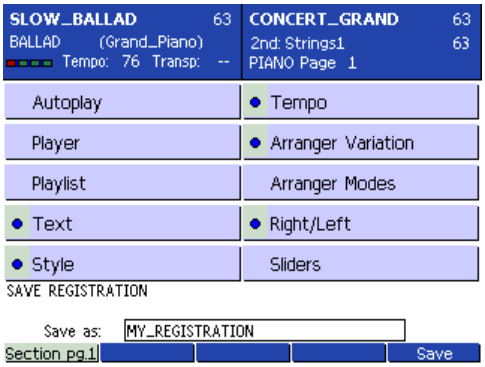


Figura 124

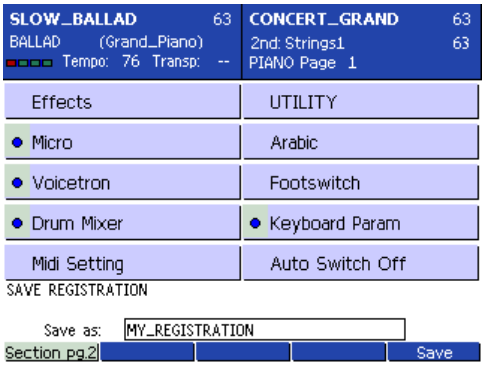


Figura 125

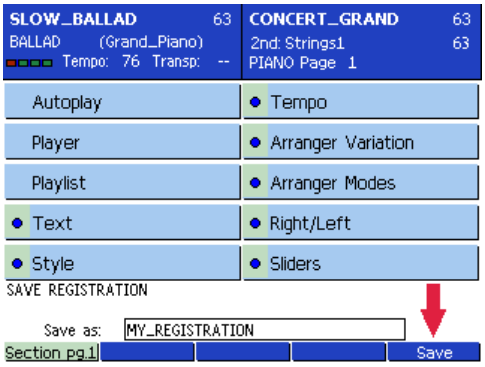


Figura 126

Las secciones que se pueden seleccionar en la primera página (Seccióonn pág.1) son las siguientes:

F1-AUTOPLAY: activa/desactiva la función homónima del Reproductor
F2-PLAYER: memoriza la carpeta corriente del reproductor
F3-PLAYLIST: memoriza la Playlist activa cuando se guardó la Registration
F4-TEXT: memoriza el texto activo
F5-STYLE: memoriza el style
F6-TEMPO: memoriza el tempo
F7-ARRANGER VARIATION: memoriza la variación del Arranger A, B, C, D
F8-ARRANGER MODES: memoriza las configuraciones del Arranger
F9-RIGHT/LEFT: memoriza las configuraciones para la mano derecha y para la izquierda
F10- SLIDERS: memoriza las configuraciones del slider durante la operación de guardar.

Al presionar el botón USER 1 (Sección pág. 1). Las secciones (Sección pág.2) que puede seleccionar en la segunda página son las siguientes:

F1-EFFECTS: configuraciones de los efectos
F2-MICRO: configuraciones del micrófono
F3-VOICETRON: configuraciones Voicetron
F4-DRUM MIXER: configuraciones del Drum Mixer
F5-MIDI SETTING: configuraciones MIDI
F6-UTILITY: configuraciones de la página utility
F7-ARABIC: configuraciones de la escala árabe
F8-FOOTSWITCH: configuraciones del pedal
F9-KEYBOARD PARAM: configuraciones de los parámetros del teclado
F10-AUTO SWITCH OFF: función que permite apagar automáticamente la tecla pequeña.
Registration después de la carga.

3. Después de haber establecido que puede guardar la Registration, escriba un nombre seleccionando letras, números y espacios con el teclado (la Fig.126 muestra MY_REGISTRATION como ejemplo).
4. Presione SAVE (User 5) para acabar.

NOTA

Cuando se guarda una REGISTRATION se antepone automáticamente un número progresivo de 4 cifras al nombre del archivo: 0001_REGIS1SRG, 0002_REGIS1SRG etc.

■ Invocar una REGISTRATION SINGLE

1. Para invocar una REGISTRATION de la lista en la ventana, puede accionar las teclas CURSOR ▲ ▼ o la rueda DATA/VALUE para seleccionar una REGISTRATION y luego presionar la tecla ENTER (Figura 127).
2. Para invocar una REGISTRATION puede usar también el teclado numérico al activar la opción NUMERIC ON con la tecla USER 3 (Figura 128).
3. Por ejemplo, con la opción NUMERIC ON, basta presionar el número 1 para invocar la REGISTRATION 0001, o el número 2 para invocar la REGISTRATION 0002 y así sucesivamente. Para invocar REGISTRATION con dos o más cifras, ha de teclear en secuencia las cifras usadas para numerar la REGISTRATION. Por ejemplo, para invocar la REGISTRATION 0012, sólo tiene que teclear 12 en el teclado numérico.

■ Creación de REGISTRATION BLOCK

La Registration del tipo BLOCK es un conjunto de 20 Registration del tipo SINGLE o un bloque para invocar rápidamente funciones individuales.

1. Presione la tecla REGISTRATION para abrir la pantalla relativa. Si no se ha seleccionado anteriormente, presione la tecla USER 4 para seleccionar BLOCK. Si no hay archivos, la pantalla aparecerá vacía y se verá el mensaje EMPTY FOLDER (carpeta vacía) (Figura 129).
2. Presione la tecla EDIT en el panel frontal.
3. Presione la tecla USER 1 (CREATE).
4. En el display se verá la lista de todas las REGISTRATION SINGLE (Figura 130).
5. Con las teclas F1-F10, seleccione en qué lugar memorizar cada REGISTRATION SINGLE.
6. Por ejemplo, presione F1 y seleccione la REGISTRATION SINGLE mediante la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ▲ ▼.
7. Presione la tecla ENTER para asignar la REGISTRATION SINGLE correspondiente a la tecla función F1.
8. Repita la operación para las demás posiciones hasta llegar a F10.

Figura 127

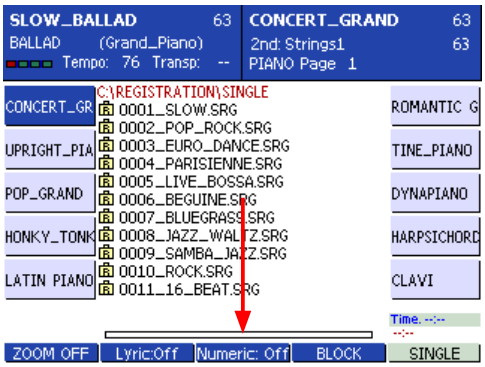


Figura 128

NOTA

Se puede guardar la registration single también cuando nos encontramos en otros entornos del tipo MAIN, para ello presione la tecla SAVE y elija REGISTRATION.

Figura 129

Figura 130

9. Para pasar a la segunda página de REGISTRATION BLOCK, presione las teclas BACK o FORWARD bajo el display y repita los pasos anteriores del 6 al 8.
10. Para sustituir o eliminar una REGISTRATION SINGLE en una posición de la REGISTRATION BLOCK, seleccione mediante las teclas F1-F10 la REGISTRATION y presione respectivamente las teclas USER 2 (REPLACE) o USER 3 (DELETE) (Figura 131) y la tecla ENTER para confirmar.
11. Presione la tecla SAVE en el panel frontal o la tecla USER 5 (SAVE) y dé un nombre a la REGISTRATION BLOCK. Escriba un nombre, seleccione letras, números y espacios en el teclado y presione de nuevo SAVE.

■ Invocar una REGISTRATION BLOCK

1. Después de haber guardado una REGISTRATION BLOCK, se puede invocar en la lista de la ventana usando las teclas CURSOR ▲ ▼ o la rueda DATA/ VALUE. Tras haber seleccionado el archivo, sólo ha de presionar la tecla ENTER (Figura 132) para invocar la REGISTRATION BLOCK.
2. Tras haber cargado la REGISTRATION BLOCK se invoca la REGISTRATION SINGLE correspondiente a las teclas F1-F10.
3. Con la tecla USER 1 se activa la función SINGLE PLAY o MULTI PLAY para activar automáticamente la reproducción de la Registration.
4. Puede ser útil guardar diferentes REGISTRATION SINGLE con diferentes temas WAVE preparados en el reproductor. Al guardar las diferentes REGISTRATION SINGLE con las secciones Player y AUTOPLAY activadas, una vez creada la REGISTRATION BLOCK que contiene esas REGISTRATION SINGLE, se podrá invocar rápidamente con las teclas F1-F10.

■ Crear un REGISTRATION BLOCK rápido

1. En lugar de memorizar REGISTRATION SINGLE se pueden memorizar Style, Voices y Player en modo directo. Presione REGISTRATION y luego USER 4 (BLOCK).
2. Presione la tecla EDIT y la tecla USER 1 (CREATE).
3. Presione una de las teclas F1-F10 para asignar la posición.
4. Seleccione un estilo, una voz o una canción en el Player.
5. Presione ENTER para asignar el evento a la tecla pequeña.
6. Haga lo mismo para las demás teclas F1-F10 (Figura 133).
7. Presione la tecla SAVE para dar un nombre al REGISTRATION BLOCK.
8. Con las teclas F1-F10 puede invocar el ítem correspondiente (style, voice o player).

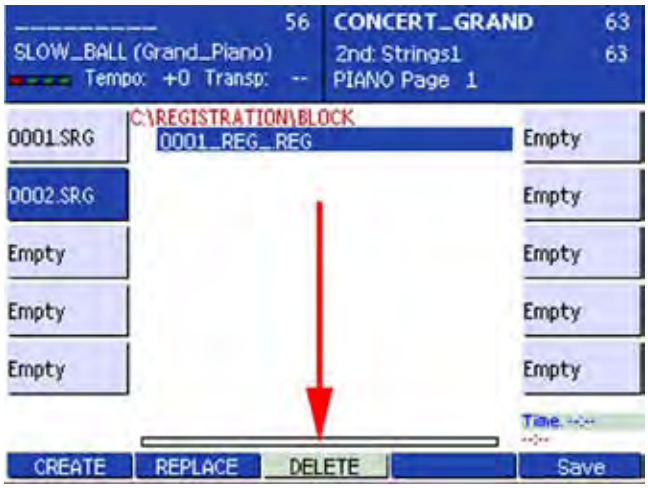


Figura 131

Figura 132

Figura 133

NOTA

Para guardar un estilo directamente en un REGISTRATION BLOCK, la opción NUMERIC ha de estar en off (tecla USER 3).

■ Invocar una REGISTRATION en la ventana MAIN VIEW

Si están activadas la función MAIN VIEW y la función NUMERIC ON, al presionar la tecla F2 se puede introducir directamente el número de REGISTRATION con el teclado numérico.

1. En la ventana MAIN VIEW, presione la tecla F2. Aparecerá “Enter Number ->” (introduzca un número) (Figura 134).
2. Introduzca un número de REGISTRATION con el teclado numérico. Aparecerá “Wait Please...” (se ruega esperar) (Figura 135). Se buscará y cargará automáticamente la REGISTRATION correspondiente.
3. Si no está activada la función NUMERIC ON, la REGISTRATION ha de seleccionarse manualmente mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE y la tecla ENTER (Figura 136).

NOTA

Para navegar en las Reg. BLOCK puede utilizar los mandos “Sub Reg up/down” presentes en los Footswitch.

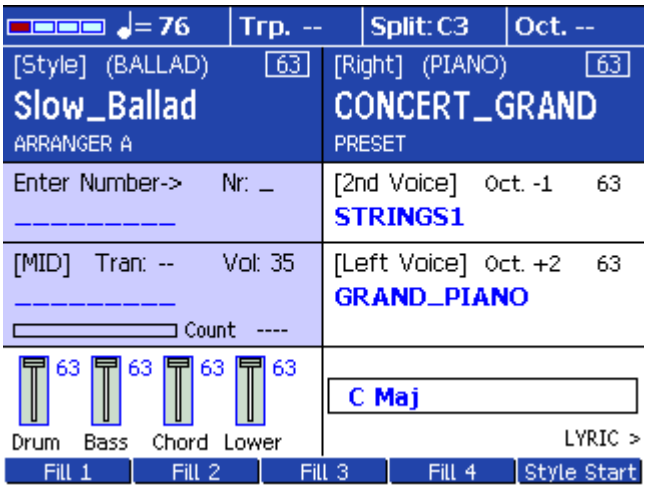


Figura 134

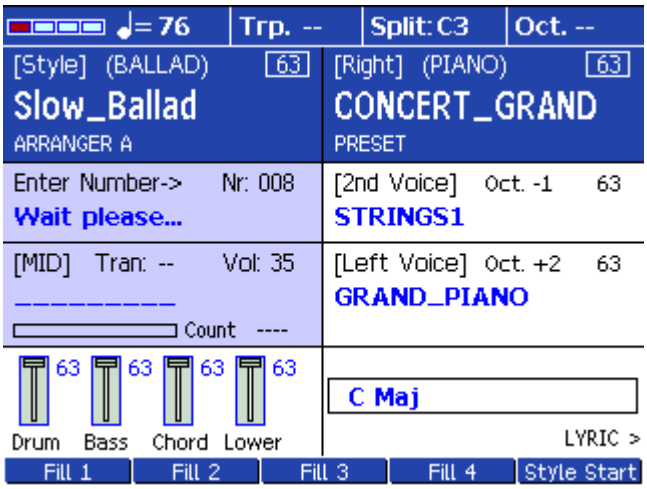


Figura 135

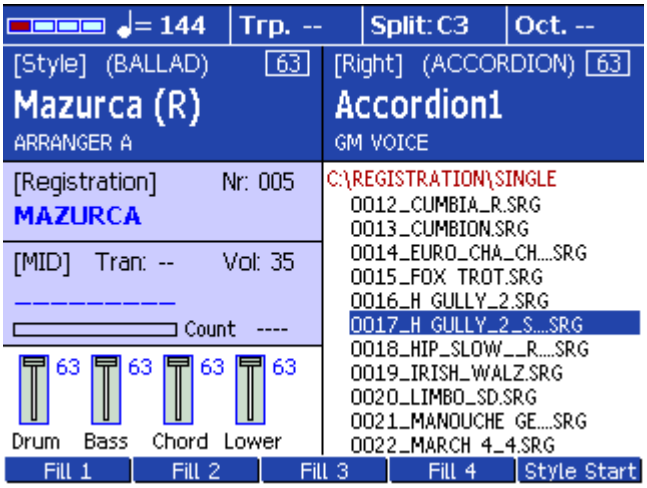


Figura 136

Play List

Al presionar la tecla PLAY LIST puede acceder a las Play Lists guardadas en el disco duro. Para crear una Play List, siga el procedimiento facilitado a continuación.

■ Crear una PLAY LIST

1. Presione la tecla PLAY LIST. Aparecerá una pantalla como la de la Figura 137 que muestra una demo de PLAY LIST.
2. Presione la tecla EDIT.
3. Presione la tecla CREATE (User 1).
4. Presione una de las teclas F1-F10. Por ejemplo la tecla F1.
5. Presione la tecla WAVE (o MP3, SFX, MIDI) para seleccionar una canción o un archivo MIDI y presione ENTER. La canción /archivo MIDI seleccionados se asignarán a la tecla F1.
6. Presione la tecla F2 y seleccione otra canción/ archivo MIDI y presione ENTER. La canción se asignará a la tecla F2.
7. Haga lo mismo para las demás teclas F1-F10 (Figura 138).
8. Cuando acabe, presione la tecla USER 5 (SAVE).
9. Dé un nombre a la PLAY LIST y presione la tecla SAVE de nuevo.

NOTA

Al presionar la tecla A.PLAY ON/OFF (USER 5) bajo el display puede habilitar/inhabilitar la reproducción automática de las canciones contenidas en la Play list.

Figura 137

Figura 138

Key Tunes

Al presionar la tecla KEY TUNES en la sección VOICE, puede asignar una canción a cada tecla del teclado. Puede asignar libremente una canción de la carpeta WAVE para cada tecla del teclado.

■ Crear una KEY TUNE

1. Presione la tecla KEY TUNES. Aparecerá una pantalla con “KEY_TUNE_DEMO”, que es un archivo de demostración para entender las características de KEY TUNES (Figura 139).
2. Presione la tecla USER 3 (CREATE) bajo el display para crear una nueva KEY TUNE.
3. Seleccione una canción en la carpeta WAVE usando la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ▲ ▼.
4. Presione la tecla ENTER para seleccionar la canción.La canción se asignará automáticamente a la nota C3.
5. Seleccione otra canción y presione la tecla ENTER.La canción se asignará automáticamente a la nota C#3.
6. Siga asignando todas las canciones que quiera a las teclas del teclado (Figura 140).
7. Es posible ver la lista de archivos seleccionados pulsando la tecla TUNE VIEW (Tecla User 2) donde se puede modificar la configuración de pistas individuales.
8. Presione la tecla USER 5 (SAVE) bajo el display para guardar la KEY TUNE.
9. Escriba un nombre en la ventana de diálogo con las teclas del teclado. El ejemplo muestra “MY_TUNE”.
10. Presione SAVE de nuevo.
11. Entonces, la KEY TUNE con el nombre “MY_TUNE” aparecerá en la pantalla y podrá seleccionarse (Figura 141).
12. Para quitar una canción de una KEY TUNE, presione la tecla USER 3 (REMOVE) debajo del display.

■ Parámetros KEY TUNE

Cuando crea una KEY TUNE nueva o modifica una anterior, puede configurar los siguientes parámetros con las teclas F1-F10.

- F3 - START: la nota de inicio del intervalo de activación (o sea C3). Puede configurarlo presionando directamente cualquier tecla del teclado.
- F4 - END: la nota de final del intervalo de activación (o sea F3). Puede configurarlo presionando directamente cualquier tecla del teclado.
- F5 - INC/DEC: puede configurar una introducción automática del intervalo de activación aumentando/disminuyendo la nota automáticamente. Por ejemplo, si empieza con C3 e INC está configurado, la siguiente canción se asignará a C3. Si DEC está configurado, la canción siguiente se asignará a B2.

Figura 139

Figura 140

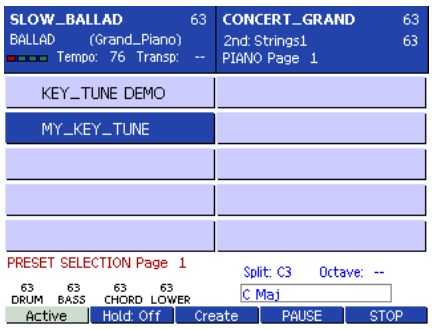


Figura 141

- F6 - VOL: configura el volumen de salida de la canción en el rango 0-127.
- F7 - LOOP ON/OFF: configura el on/off del loop.
- F8 - HOLD ON/OFF: configura el on/off de retención que significa que la canción sigue ejecutándose tras soltar la tecla o se detiene.
- F9 - DIN: configura la respuesta dinámica del teclado o sea cuando más fuerte suene, el volumen de la canción será más alta.
- F10 - SINGLE/GLOBAL EDIT: configura los cambios para una KEY TUNE individual o para todas.

■ **Función Key Tune to Chord: véase la pág. 123.**

NOTA

Al presionar la tecla USER 1 (CLEAR ALL) bajo el display, eliminará todas las canciones de la KEY TUNE corriente.

ATENCIÓN

Key Tunes utiliza la pista WAVE, por consiguiente si se está reproduciendo una Key Tune, el Player Wave no se pondrá en marcha y viceversa.

Double, Harmony

Al presionar la tecla DOUBLE en la sección VOICE, puede activar la función para duplicar la octava de la voz para la mano derecha.

Al presionar la tecla HARMONY en la sección VOICE, puede activar la función para armonizar la voz para la mano derecha. Hay dos páginas con 10 opciones disponibles en cada una (Figura 142). Con las teclas F1-F10, puede acceder a las siguientes armonizaciones:

PÁGINA 1	PÁGINA 2
F1–FULL1	F1–DOWN1
F2–FULL2	F2–UP1
F3–JAZZ1	F3–DOWN2
F4–JAZZ2	F4–UP2
F5–2 HANDS	F5–3RD DOWN
F6–FOLK1	F6–6TH UP
F7–FOLK2	F7–BLUEGRASS DOWN
F8–TRILL*	F8–BUEGRASS UP
F9–REPEAT*	F9–COUNTRY UP
F10–ECHO*	F10–COUNTRY DOWN

Los tipos de HARMONY marcados con un asterisco en la tabla de arriba son efectos especiales de trill, repetition y echo. Puede acceder al parámetro velocidad (SPEED) para estos efectos especiales al presionar repetidamente la tecla USER 2 debajo del display. Los valores de SPEED disponibles son: 4,6, 8, 12 y 24.

En el ejemplo de la Figura 143, al seleccionar el efecto TRILL, se oirá el efecto de trill producido por la nota tocada por encima o por debajo de la nota de inicio. Al modificar el valor de SPEED se pueden obtener trills más o menos rápidos.

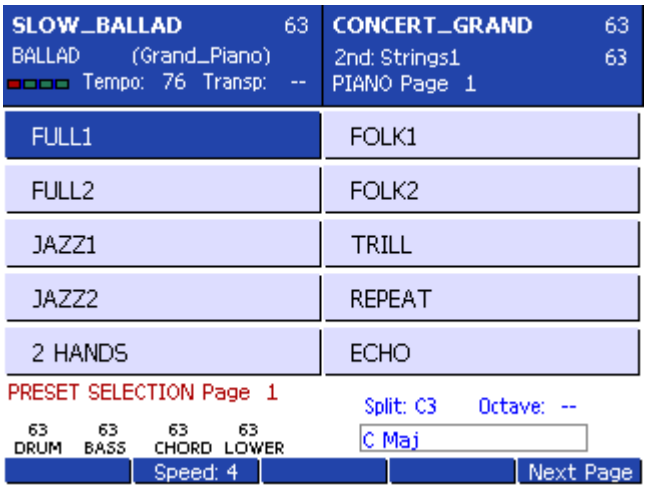


Figura 142

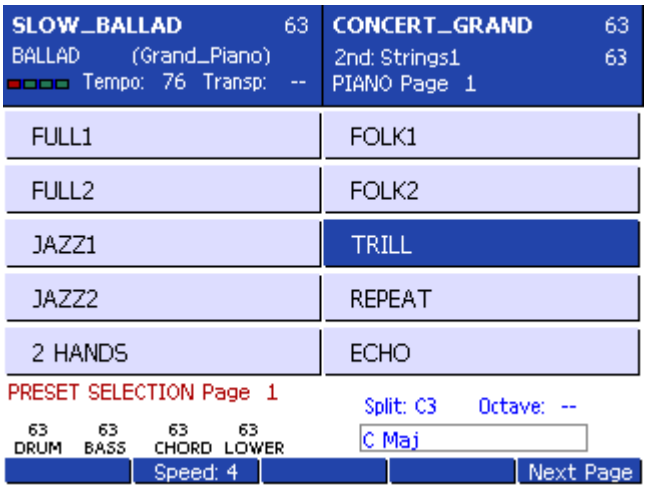


Figura 143

Style View

En la sección STYLE del panel frontal puede seleccionar un estilo mediante el teclado numérico. Considere que si el estilo usa un Audio Style Modeling, delante del nombre del estilo se ve el símbolo ^, de lo contrario el nombre aparece normalmente (Figura 144).

Para ver y/o modificar las partes que componen el estilo, que contiene o no un Audio Style Modeling, se puede presionar la tecla STYLE VIEW de la sección PLAY CONTROL.

De esta forma, el display muestra las 10 partes que componen el estilo actualmente seleccionado. Al presionar las teclas F1-F10 se selecciona la parte correspondiente del estilo (Figura 145 y Figura 146):

- F1–DRUM 1
- F2–DRUM 2
- F3–BASS
- F4–LOW 1
- F5–LOW 2
- F6–CH 1
- F7–CH 2
- F8–CH 3
- F9–CH 4
- F10–CH 5

Las cuatro teclas de USER 1 a USER 4 bajo el display nos permiten acceder a las correspondientes ventanas de modificación: VOICE, EFFECT, PAN, MUTE.

■ VOICE (USER 1)

Al presionar a nivel de VOICE en el display (seleccionada por defecto), se puede configurar un instrumento para cada parte del estilo mediante la rueda DATA/VALUE.
Mediante las teclas CURSOR ◄ ► se puede subir o bajar el volumen para la parte de 0 a 63.
Al presionar al mismo tiempo las teclas CURSOR ◄ ► se configura el volumen para la parte en 0. Mediante las teclas OCTAVE +/- se puede cambiar la octava de las partes LOW 1 y LOW 2 de +/- 48 semitonos con pasos de 12 semitonos (Figura 147).

■ EFFECT (USER 2)

Al presionar a nivel de EFFECT, se puede seleccionar y modificar el tipo y la cantidad de efecto de cada parte (Figura 148). La unidad multiefecto pone a disposición hasta cuatro efectos al mismo tiempo, o sea un tipo de efecto para todas las voces.

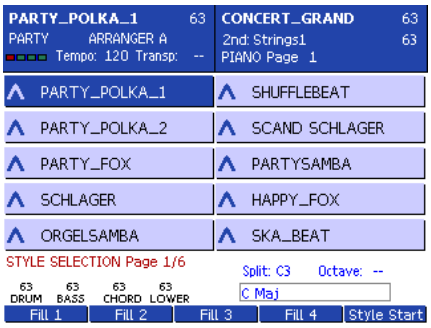


Figura 144

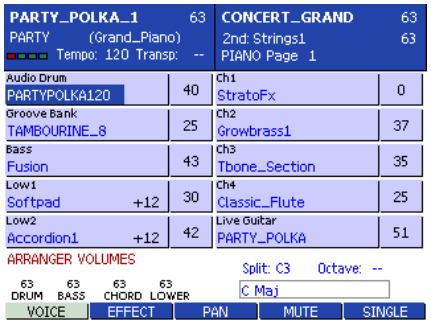


Figura 145

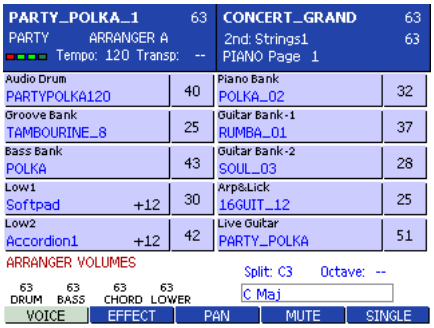


Figura 146

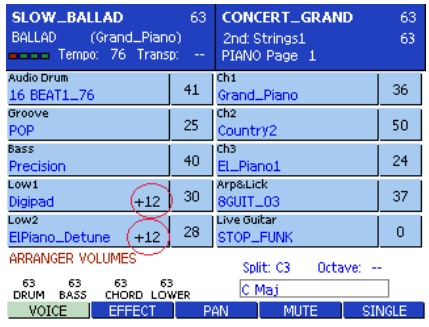


Figura 147

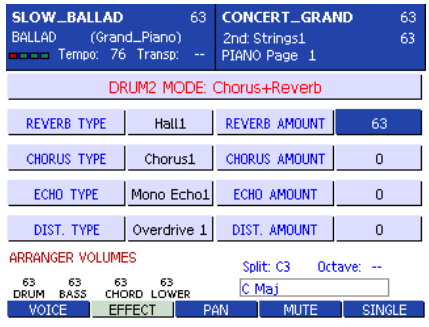


Figura 148

Se ha de considerar que para las partes de batería y percusiones (DRUM1 y DRUM2 y/o Audio Drum y Groove Bank) se encuentran disponibles los efectos de Chorus y Reverb.
Para todas las demás partes se puede configurar el routing con hasta cuatro efectos (Figura 149). Mediante la tecla F1 se selecciona el routing de los efectos para las partes. Se ha de considerar que la parte se selecciona en la página VOICE precedente (USER 1). Mediante las teclas F2-F3-F4-F5 se seleccionan los tipos de efecto:

- REVERB TYPE
- CHORUS TYPE
- ECHO TYPE
- DIST. TYPE

Al girar la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► se pueden configurar los tipos de efecto para cada parte. Al presionar las teclas CURSOR ◄ ► al mismo tiempo, se configura el primer efecto por defecto.
Mediante las teclas F7, F8, F9 y F10 se configura la cantidad de los efectos para la parte seleccionada. Al presionar al mismo tiempo las teclas CURSOR ◄ ► se configura la cantidad del efecto en 0.

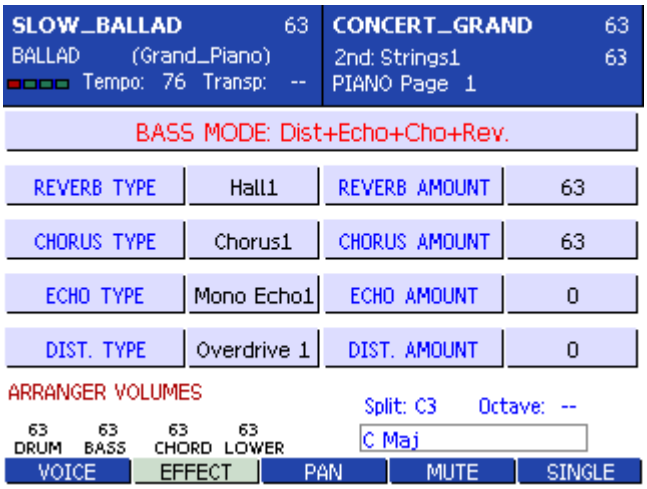


Figura 149

■ **PAN (USER 3)**
Al presionar a nivel de PAN, se puede modificar la posición panorámica de cada parte del estilo (Figura 150) mediante las teclas CURSOR ◄ ►. Se ha de considerar que el PAN no puede modificarse para la parte Audio Drum.

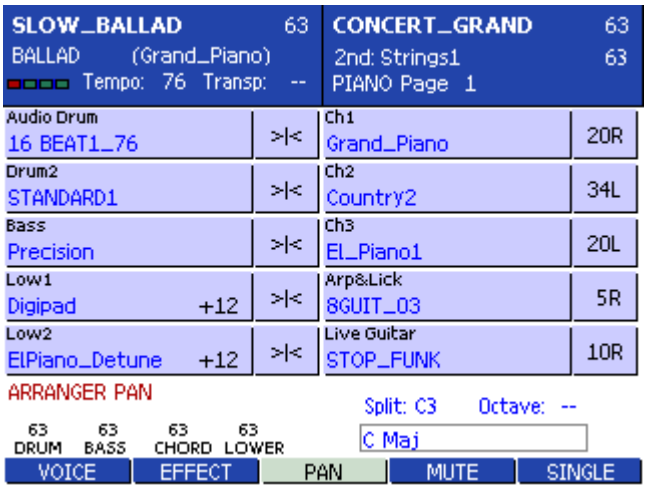


Figura 150

■ **MUTE (USER 4)**
Al presionar a nivel de MUTE en el display, se pueden silenciar las partes del estilo mediante las teclas F1-F10. Las partes en MUTE aparecen con un asterisco (Figura 151).Tras haber configurado el MUTE en un estilo, el MUTE no se altera aunque se cambie el estilo.

NOTA

Al presionar la tecla USER 5 se selecciona el modo SINGLE o GLOBAL para aportar las modificaciones a la Variation individual del estilo o a todas las Variations.

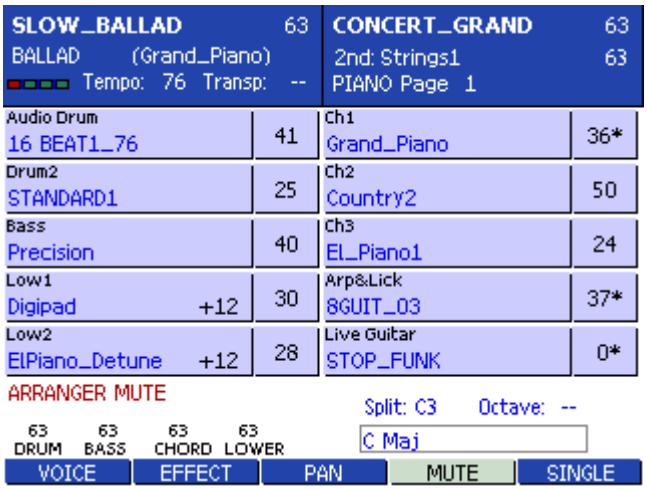


Figura 151

Audio Style Modeling

El Audio Style Modeling es el sistema de control de toda la potente estructura del estilo Audya.

El entorno en el que se realiza la „modelación“ del estilo es el Style View.

- Al entrar en Style View se ven todas las secciones del estilo en el display. En general al seleccionar una sección se puede cambiar el program change mediante la rueda DATA/VALUE o eligiéndolo directamente entre las familias de los sonidos. El volumen se controla con las teclas CURSOR.
- En algunas secciones, mediante la doble presión de la tecla Función correspondiente, se puede acceder directamente a Librerías con datos específicos para esa determinada sección. Las tablas de la librería pueden funcionar en alternativa a las partes MIDI normalmente programadas en el estilo.
- Las teclas función que permiten la doble selección son F1, F2, F3, F9 y F10, las cuales, pulsadas repetidamente, permiten la selección de las librerías del Audio Style Modeling o de las partes normales.
  Precisamente:
  F1-Audio Drum/Drum Bank/ User Audio Drum
  F2-Groove Bank (audio + MIDI)
  F6-Piano Bank
  F7-Guitar Bank 1
  F8-Guitar Bank 2
  F9-Arp&Lick
  F10-Live Guitar/Live Ins (User Live Guitar si activada)
- Para todas las secciones, el scroll se produce mediante la rueda DATA/VALUE o programando directamente el número del Program Change con el teclado numérico 0-9 de los estilos.
- Los números de Program Change de todas las librerías al igual que sus Listas se enumeran al final del manual.

NOTA

Si el estilo usa partes audio (por consiguiente Audio Drum o Live Guitar) delante del nombre del estilo se visualiza el símbolo ^ o sino el nombre aparece en modo normal. Por consiguiente, cuando se guarda un estilo que contiene partes audio se aconseja mantener el carácter @ delante del nombre (Figura 152) para que aparezca el símbolo * delante del nombre del estilo. De esta forma se pueden distinguir los estilos totalmente en MIDI de los que tienen partes audio.

Figura 152

La introducción de 4 nuevos Banks para las secciones Drum, Piano, Guitar1 y Guitar 2 junto a la ampliación de las librerías ya existentes para Bank Bass y Arp&Lick convierten el Audio Style Modeling en un sistema muy potente aunque al mismo tiempo sigue siendo muy sencilla la composición de nuevo estilos.

Es suficiente empezar con un Style preexistente y después, sin programar ninguna nota, recorrer las librerías de la dotación y escuchar en tiempo real el resultado y sustituir las varias partes del estilo con los numerosos modelos disponibles.

Vamos a ver directamente algunos ejemplo de utilización práctica del sistema Audio style modeling.

■ Elija un estilo y entre en Style View

Las partes MIDI subrayadas (Figura 153) son las afectadas por el funcionamiento de los banks.
Al presionar 2 veces las teclas función F1, F2, F3 etc.. se accede a las librerías de los BANKs. Las diferentes tablas se recorren con el Alpha dial. Todas las librerías Bank, después de elegirlas y asignarlas, sustituyen los datos MIDI programados para ese estilo.

F1: la gestión de la SECCIÓN RÍTMICA en la tecla F1 resulta especialmente sofisticada y permite controlar 4 entornos diferentes:
Audio Drum (Figura 153)
Drum Bank (Figura 154)
User Audio Drums (Figura 155)
Drum1 (Figura 156)

Audio Drum

Librería de los Audio Drum Internos, con más de 324 archivos audio completos.

Drum Bank

Librería de rítmicas MIDI (255)

User Audio Drums

Rítmicas audio wave del usuario. Esta función tan potente contemplada en la 3.0A permite sustituir los Audio Drum internos del Audya con loops Wave creados por el usuario y situados en uno nuevo en la carpeta en el disco duro que recibe el nombre de User Audio Drums.

- Los Loops deben ser Wave 44 KHz, 6 bit e incluir en el nombre el símbolo @ seguido por el nombre del BPM entero, por ejemplo: House2@127.wav.
- I loops se sincronizarán automáticamente con el MIDI del estilo.
- Se puede asociar un wave diferente a cada sección del estilo Arr, Fill, Break, Intro y Ending (véase la documentación adjunta User Audio Drums en la pág. 7 para los detalles).
- Junto a la 3.0A se suministra una carpeta demo con 4 User Audio Drums completos.

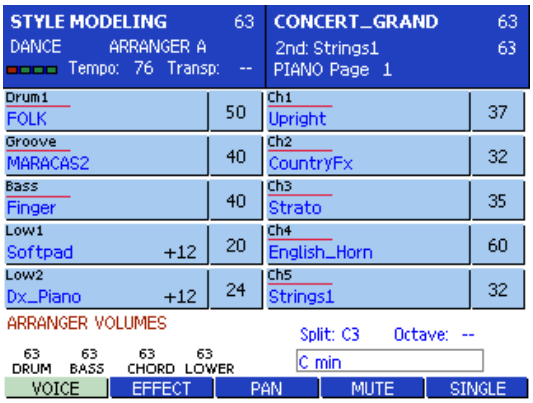


Figura 153

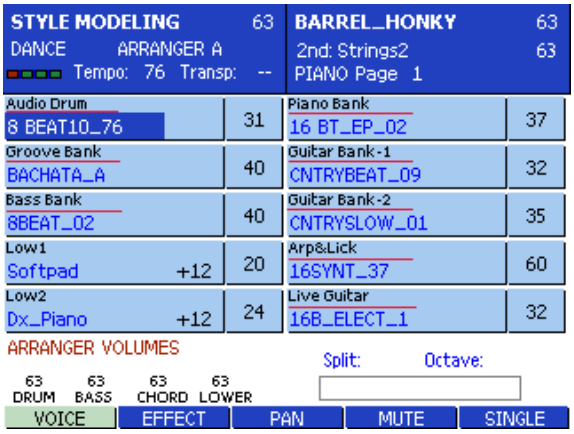


Figura 154

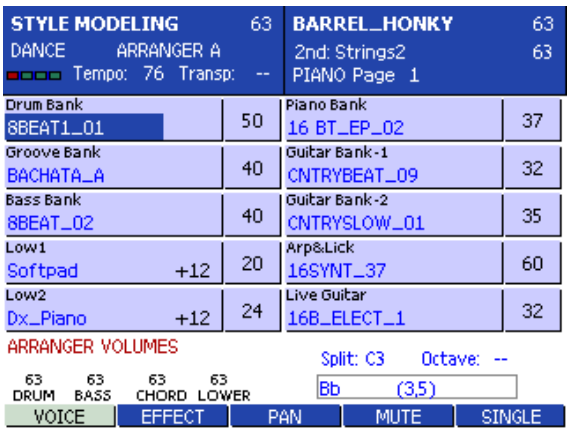


Figura 155

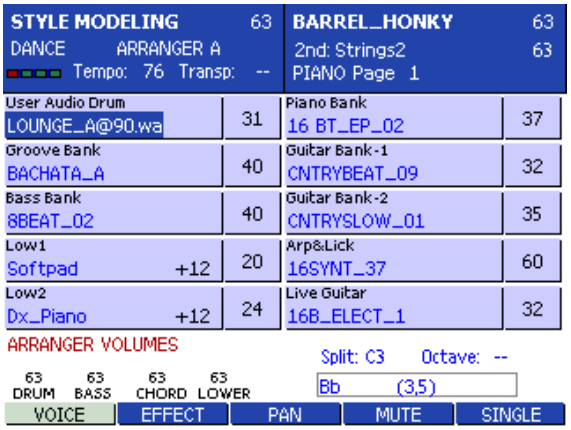


Figura 156

Drum1
Selección del tipo de Drum Set.

IMPORTANTE

- En Audio Drum y User Audio Drums el recorrido de las rítmicas puede realizarse solamente en el estado de Stop.
- Los Audio Drum internos y los User Audio Drums son autoexcluyentes, al igual que el Drum Bank y el MIDI Drum original del estilo.

F2: en modo análogo con F2 se puede acceder al control de otros 3 entornos relativos a la rítmica:
Groove Bank: Librerías de loops de percusión (240).
Groove: configuración de compatibilidad con Loops de percusión de estilos precedentes (SD1, SD5)
Drum2: selección del tipo de Drum Set para el segundo Drum Set disponibile..

IMPORTANTE

- Groove, Groove Bank y Drum 2 son autoexcluyentes, aunque pueden asociarse a los Audio Drum, a los User Audio Drum, al Drum Bank o al MIDI Drum 1 original del estilo.

F3: Bass Bank. Librería de los bajos (333 archivos).
F6: Piano Bank. Librería de piano y piano eléctrico (236).
F7: Guitar Bank 1. Librería de guitarras acústicas y eléctricas (253).
F8: Guitar Bank 2. Librería de guitarras acústicas y eléctricas (253).
F9: Arp & Lick. Librería de arpeggio y varios embellecimientos orquestales (254).
F10: Live Guitar. Librería de guitarras audio sincronizadas con el MIDI (150).

Todas las librerías orquestales Bass, Piano, Guitar 1-2 y Arp&Lick tocan con uno de sus Program Change establecido aunque es posible cambiar el timbre en la sección en cuestión (casilla oscurecida), simplemente al seleccionar la familia de los sonidos y las voces individuales GM

Todas las variaciones aportadas al estilo con la introducción de las tablas de los varios Banks pueden memorizarse y guardarse en el User Style correspondiente.

El acceso a las tablas individuales de cada BANK puede obtenerse también mediante el teclado numérico (véanse las listas STYLE BANK).

Las secciones afectadas por el funcionamiento de Audio Style Modeling

1 - Audio Drum
El Audio Drum es un archivo Wave estéreo con una secuencia rítmica audio. Puede sustituir el Drum Set normal o también sumarse a éste. Si se quiere la sola presencia de la batería Audio se debe configurar en 0 el volumen del Drum Set (Drum 1).

La selección del Audio Drum es global para el estilo entero. Al sustituir el Audio Drum de un estilo preconfigurado por otro Audio Drum ya no se garantiza la buena correspondencia entre las partes Midi y el Audio en los Intro/Ending.

Se puede modificar el volumen del Audio Drum en forma separada en A, B,C y D y en las demás partes del Arranger.

El funcionamiento óptimo del Audio Drum queda garantizado en un rango de +/- 30 % respecto a la velocidad nominal declarada para el mismo Audio.

Hay un Ecualizador paramétrico de 2 bandas para el Audio Drum (Menu Style Mode > Drum) cuyo valor puede guardarse en cada estilo.

La librería comprende más de 300 Audio Drum (Véase la lista al final del manual).

Las Grooves son breves secuencias rítmicas (loops) sincronizadas con el Midi y controladas al igual que los Drum sets, con controles individuales de volume, reverb, pan, etc.

La librería comprende más de 200 Loop de Percusiones, subdividos entre percusiones acústicas tradicionales, latinas y dance.

Funcionan en correspondencia de la sección Drum2 y están siempre en sustitución del Drum Set (si existente).

Las Grooves se pueden memorizar en los 4 arreglos del estilo, cada una con volúmenes diferentes.

NOTA

Cuando hay en reproducción un estilo con Audio Drum, el reproductor Wav queda inhabilitado.

3 – Bass Bank
Librería de bajos automáticos Midi, con más de 180 líneas de bajo diferentes. Funciona en la sección Bass en sustitución del bajo programado en el estilo.

4 - Arp&Lick
La librería de Arpeggio y embellecedores musicales preprogramados para diferentes instrumentos: Piano, Guitar, Strings, Synth, Banjo.

Funciona en correspondencia y en sustitución del Acorde 4 del estilo.

Se pueden memorizar 4 Arp & Lick diferentes en correspondencia de A,B, C y D.

5 - Live Guitar
Las Live Guitar son secuencias de guitarra audio controladas y sincronizadas con el Midi.
Para el scroll de las diferentes partes, consulte las listas al final del manual.

Para recorrer las varias partes, consulte la lista al final del manual.

6 – Piano Bank
Librería de Pianos automáticos Midi. Funciona en la sección Chord 1 en sustitución de la parte programada en el style.

7 – Guitar 1 Bank
Librería de guitarras automáticas Midi. Funciona en la sección Chord 2 en sustitución de la parte programada en el style.

8 – Guitar 2 Bank
Librerías de guitarras automáticas Midi. Funciona en la sección Chord 3 en sustitución de la parte programada en el style.

■ Configurar un Audio Drum, Groove Bank o Live Guitar

La selección y el cambio de las tablas relativas a estas tres partes se produce de la misma forma.
A continuación exponemos cómo configurar un Audio Drum, pero eso mismo puede trasladarse también para las otras dos partes.
Con el Arranger detenido, presione la tecla STYLE VIEW.

1. Presione la tecla F1.
2. Aparecerá durante unos instante el mensaje “Wait please” (se ruega esperar) para la lectura de todos los Audio Style en el disco. Ahora la parte se llama Audio Drum.
3. Gire la rueda DATA/VALUE para recorrer todas las tablas disponibles o escriba en el teclado numérico de la sección estilo, el número de la tabla que se usará. Por ejemplo, escriba 201 en el teclado numérico para seleccionar el Audio Drum que se llama “16 BEAT6_72” (Figura 153).
4. Inicie el estilo con la tecla START del panel.
5. Para cambiar el Audio Drum, detenga el Arranger y repita la operación del punto 3.

Figura 157

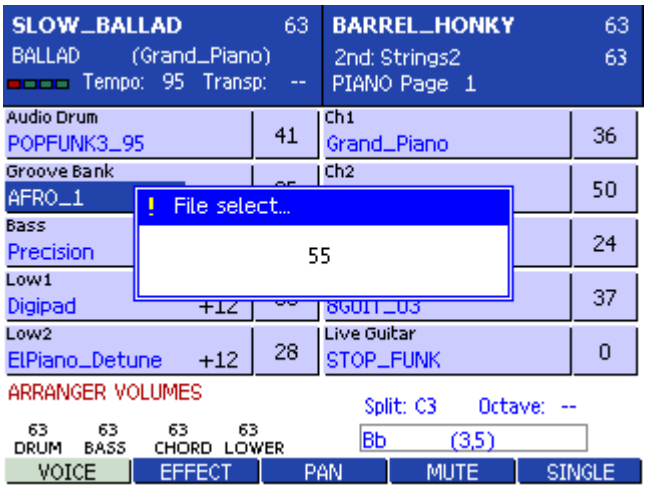


Figura 158

■ Configure un Bass, Guitar 1/2, Piano Bank o Arp&Lick

También para estas dos partes la selección y la modificación de las tablas o sonidos se produce de la misma forma.
A continuación exponemos cómo configurar y modificar un Bass Bank.
Con el Arranger detenido, presione la tecla STYLE VIEW.

1. Presione la tecla F3.
2. Aparecerá durante unos instante el mensaje “Wait please” (se ruega esperar) para la lectura de todos los Bass Bank en el disco. Ahora la parte se llama Bass Bank.
3. Gire la rueda DATA/VALUE para recorrer todas las tablas disponibles o escriba en el teclado numérico de la sección estilo, el número de la tabla que se usará. Por ejemplo, escriba 55 en el teclado numérico para seleccionar el Bass Bank que se llama “PANDERO1” (Figura 154).
4. Inicie el estilo con la tecla START del panel.
5. Mientras que el estilo se está reproduciendo se puede cambiar el instrumento que está tocando en la tabla que hemos seleccionado al girar simplemente la rueda DATA/VALUE. Se puede asignar cualquier GM voice.
6. Para cambiar el Bass bank, detenga el Arranger y repita la operación en el punto 3.

■ Guardar el estilo modificado.

Tras haber aportado todas las modificaciones que consideramos oportunas, para guardar el estilo modificado en la posición corriente, presione la tecla SAVE en el panel frontal e introduzca un número con los caracteres del teclado (Figura 155). En el ejemplo de la Figura 156 el nombre del estilo es MY_BALLAD. Las modificaciones pueden guardarse tanto para los estilos que contengan partes normales como para Audio Style Modeling.
El estilo se guardará en el área USER STYLE en la misma categoría de estilo seleccionada al principio. Prácticamente, si el estilo modificado forma parte de la categoría BALLAD, el estilo guardado como USER STYLE se guardará en la misma categoría.

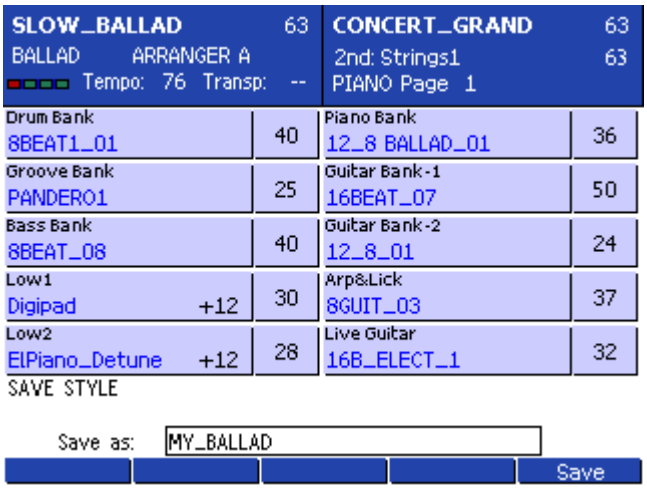


Figura 159

■ Seleccionar el estilo modificado.

1. Presione la tecla USER STYLE en el panel frontal.
2. En el teclado numérico seleccione la categoría.
3. Seleccione el estilo guardado con el nombre dado anteriormente (Figura 157).

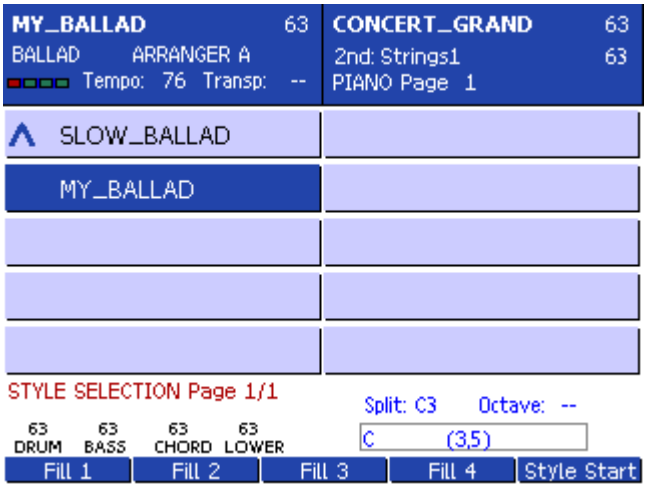


Figura 160

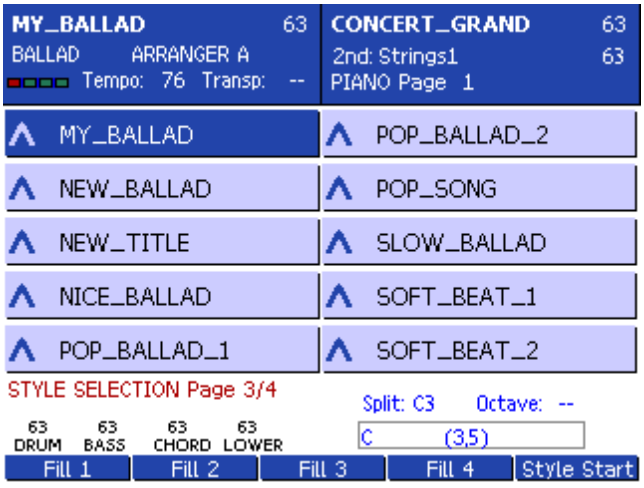


Figura 161

User Audio Drum

Se pueden usar rítmicas Audio creadas por el usuario en lugar de los Audio Drum internos del Audya.

Dichas rítmicas se han denominado USER AUDIO DRUM. Dichos loops han de colocarse en la carpeta User Audio Drums que se encuentra en el directorio principal bajo C: y han de presentar las siguientes características: Wave 44 KHz, 16 bit y un nombre que indique con precisión el bpm precedido por el símbolo @, por ej.: HOUSE2@127.wav.

Cuando se han activado (véase la nota 2), durante el encendido aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla "Loading Audio Resource" (cargando fuente audio). La carpeta contiene 1 User Audio Drums de demostración completo con todas las partes (Intro, Ending, ABCD,Fill y Break).

Para acceder a los diferentes loops vaya a Style view y presione repetidamente F1 hasta que vea el nombre User Audio Drum (Figura 163). Con el Alpha dial puede recorrer todos los loops disponibles.

Los User Audio Drums se sincronizan automáticamente con el MIDI y pueden asociarse a todas las partes diferentes del estilo: A, B, C, D, Fill In, Break, Intro, Ending (Figura 162).

Para poder memorizar los User Audio en los Fill in, en los Break y en los Intro-Ending, presione y deje presionadas las dos teclas KEY START y KEY STOP.

Por consiguiente, en el estado de stop del estilo, al presionar la tecla Fill se verá en el display el nombre del Fill in correspondiente y se permitirá una selección correcta del loop audio que asignar a ese Fill.

El procedimiento es análogo para la elección del break y de los Intro-ending, con la diferencia de que para poder obtener la selección de los Ending hay que presionar dos veces la tecla Intro correspondiente.

El estilo con los User Audio Drums puede guardarse normalmente como un estilo nuevo en la sección User Style (Figura 163).

Figura 162

Figura 163

NOTAS

1. *Si los User Audio están asociados únicamente a los 4 movimientos ABCD, en este caso se activan los Fill in o los Breaks y la máquina seguirá reproduciendo los loops de los arrange.*
2. *En Style Mode > Drum > página 2, encontramos una opción para desactivar la carga automática de las informaciones relativas a los User Audio Drum. Si dicha opción está configurada en Off, durante el encendido la carga se omitirá y, por consiguiente, dejará de verse el mensaje "Loading Audio Resources". El estado de On/off de la opción puede guardarse como Custom Start up.*
3. *El tiempo de carga de las fuentes audio de los User Drums es directamente proporcional al número de los archivos contenidos en la carpeta de User Audio Drums.*
4. *Dar un nombre al nuevo estilo precedido por el símbolo @ facilitará su reconocimiento como un estilo que comprende loops audio.*
5. *En modo análogo a los Audio Drum internos, el range de time stretching disponible para los User Audio Drum es un 25 % inferior y un 38 % superior a la velocidad nominal del Loop.*

User Live Guitar

Para poder acceder al menú de gestión de las User Live Guitar solo ha de entrar en el modo Disk y entrar en la carpeta USER LIVE GUITAR (Figura 164).

Después de entrar en la carpeta, las opciones de navegación clásica dejan el puesto al menú para la gestión de las User Live Guitar. Mientras que, en la parte izquierda de la pantalla, tenemos los 4 bancos asignables a las guitarras individuales Ins y en la derecha están los mandos de gestión:

Clear All (F6): vacía toda la memoria asignada a las User Live Guitar.
Load GTR (F7): carga la User Live Guitar seleccionada.
Save Sel (F8): se crea un archivo con la extensión GBK que, al igual que los archivos RBK, puede cargar varias User Live Guitar, en una vez o ser configurado para la autocarga en el encendido del aparato.
A.Load On/Off (F9): habilita/inhabilita y selecciona el archivo con la extensión GBK que se cargará durante el encendido del aparato.
GTR Disable/Enable (F10): habilita/inhabilita la carga de las User Live Guitar. Después de haber habilitado la función, se ha de guardar en el Custom Startup para que esté activa cuando se reinicie el aparato.

NOTA

La opción Disable sirve para mantener disponible la Ram reservada a las LiveGuitar cuando éstas no se cargan para otros sonidos Ins.

Para cargar una User Live guitar, solo ha de seleccionar el archivo (Figura 165) elegido y luego seleccionar Load GTR o Enter. **Se pueden cargar al máximo 4 User Live Guitar al mismo tiempo** (Figura 166).

Para poder quitar las guitarras de los bancos se puede accionar la tecla Clear All (F6) para liberar toda la memoria o para eliminar una guitarra individual, solo ha de presionar la tecla correspondiente (F1-F2-F3-F4). Cuando acaba la carga de las guitarras elegidas podremos añadirlas a cualquier style.
Salimos del entorno Disk, nos situamos en User Style y seleccionamos el style que queremos editar. Ahora presionamos la tecla “View”.

Al igual que en las demás secciones donde se pueden elegir bancos alternativos, podemos elegir utilizar las Live ins (User Live Guitar) en el canal Ch5 al presionar simple y repetidamente la tecla F10 para que se vea “live Ins” como título del canal (Figura 167).
A partir de ahora se puede continuar a editar el style como es habitual. Cuando acaban las modificaciones, se guardará el style. **A partir de ahora, cuando se selecciona un style en el que se han memorizado User Live Guitar, si no están listas en la memoria, éstas se cargarán automáticamente**.

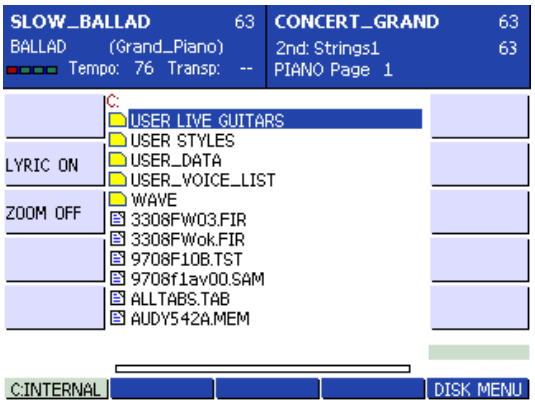


Figura 164

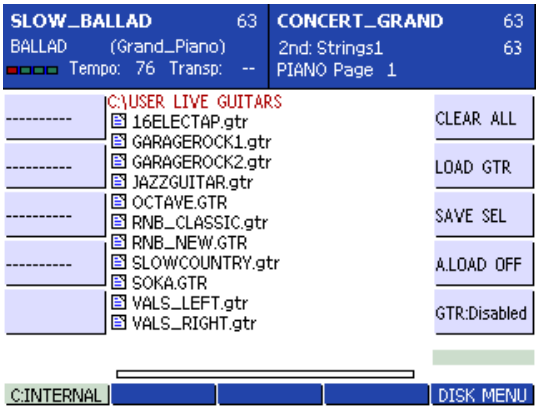


Figura 165

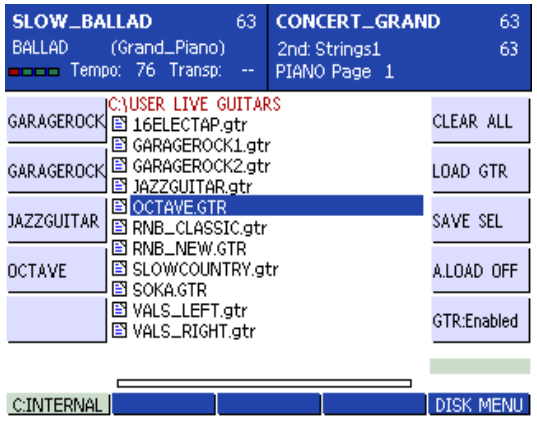


Figura 166

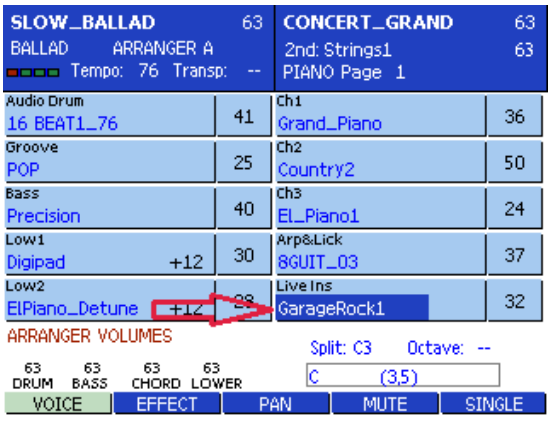


Figura 167

El menú EDIT PATTERN presenta todas las opciones necesarias para editar y crear styles (Figura 168).

■ Cómo acceder a dicho menú:

Para acceder al entorno de Edit Pattern solo ha de seleccionar User Style, elija el style que quiere modificar y presione el botón Edit.

Véamos en detalle las opciones contempladas:

F1 - en este campo se indica el Arranger A, B, C o D activo en ese momento.
F2 - PARAMETER: Acceso al editing de los parámetros del Arrangement.
F3 - En este campo se muestra la tonalidad que se está editando/creando. La condición por defecto es de Acorde Mayor (MAJOR). Para cambiar de tonalidad, presione el botón F3 y luego accione el Dial.
F4 - METR: On/Off : La función activa/desactiva el Tick del metrónomo durante la grabación.
F5 - VELOCITY : Acceso al menú de editing en la dinámica de las notas tocadas.
F6 - Indicación del valor de Quantize activo.
F7 - QUANTIZE: Mando para la cuantificación automática de las notas.
F8 - RECORD: Prepara la pista para la grabación.
F9 - COPY: Acceso al menú Copy.
F10 - CLEAR : Acceso al menú de cancelación de los eventos/notas programados.

Teclas User

- User 1/6 - ALL/SOLO: este parámetro permite poner en SOLO el instrumento seleccionado.
- User 2/7 - VOLUME/OCTAVE : muestra alternativamente el volumen o la transposición de octava junto a los instrumentos.
- User 3/8 – NEW STYLE : permite la creación de nuevos styles sin elementos de salida.
- User 4/9 – NO-LOOP/LOOP : activa/desactiva el loop del arranger en grabación.
- User 5/10- SAVE: operación para guardar el Style.

Arranger

La selección del Arranger puede realizarse mediante la presión de la tecla F1 o con el Dial, o bien al presionar directamente las teclas A/B/C o D del Style.

Parameter

En este entorno se puede configurar el Tempo, el Time signature y las Medidas del Arranger seleccionado. Considere que podrá modificar estos parámetros salvo el Tempo únicamente cuando el Arranger en cuestión no presente eventos. Además se puede editar el volumen del metrónomo en grabación. Para salir del entorno, presione EXIT.

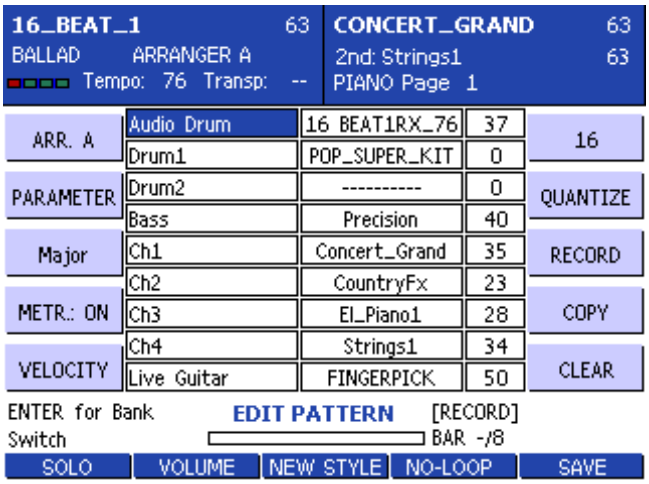


Figura 168

Velocity:
El menú Velocity permite modificar la dinámica de las notas en la pista seleccionada. Se puede actuar en toda la parte (parámetro Global en ON) o actuar sobre una única nota y situar el parámetro Global en OFF y escribir con el Dial el nombre de la nota que editar en el parámetro NOTE (Figura 169).

Copy
Función de Copiar para la parte individual o para todo el Arreglo (Figura 170).

- ✓ Seleccione Arrangement que copiar con la tecla F2.
- ✓ Seleccione Arrangement que sobrescribir con la tecla F7.
- ✓ Seleccione Global si quiere copiar todo el Arranger o la parte individual que quiere copiar con las flechas de navegación.
- ✓ Seleccione EXECUTE.

Clear
Función de cancelación para notas, dinámica, controles, etc. de la parte seleccionada. Para poder acceder al menú ha de mantener presionada la tecla CLEAR (F10) y luego seleccionar algunas de las demás opciones en la pantalla. También puede cancelar solamente una sola nota, tiene que presionarla en el teclado mientras mantiene presionada la tecla CLEAR (F10), en este caso se cancelará la nota en toda la parte seleccionada para poder cancelar la nota individual ha de entrar en el modo Record y luego seleccionar la tecla CLEAR (Figura 171).

NOTA
CLEAR actúa solamente en la parte seleccionada en la tonalidad visualizada. No se puede acceder al menú de CLEAR si se selecciona un Audio Drum o cualquier Bank.

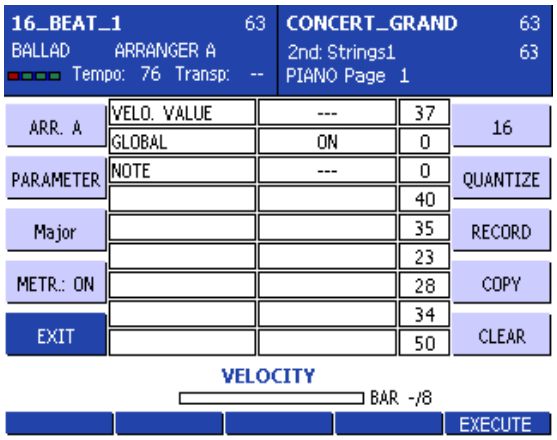


Figura 169

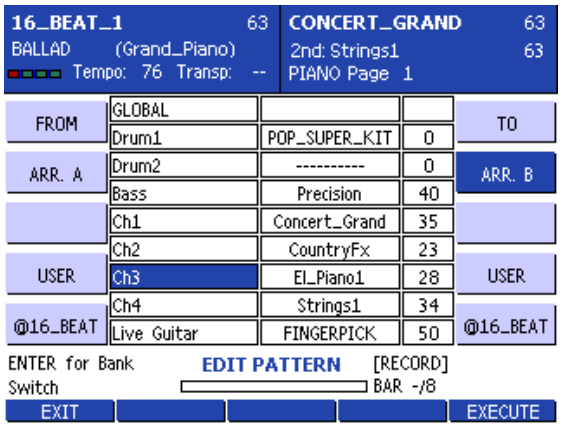


Figura 170

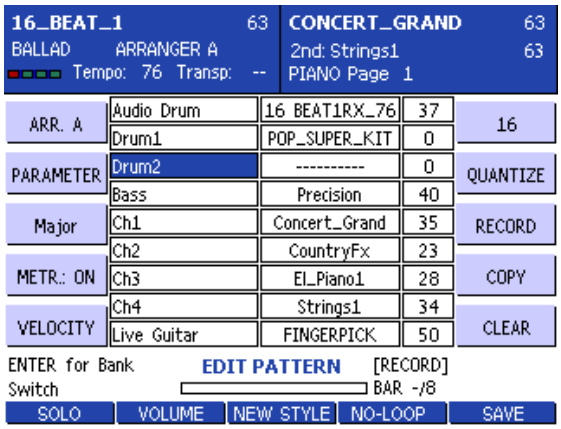


Figura 171

■ Cómo modificar un style existente

Para poder modificar un User Style existente, sólo ha de seleccionarlo y presionar la tecla Edit para desplazarse por el entorno Edit Pattern (Figura 172).

Figura 172

Con las flechas, ha de desplazarse hasta la parte que quiere modificar (en nuestro caso hemos elegido la línea Bajo). Con el Dial puede modificar el timbre del instrumento (Figura 173).

Figura 173

Active la opción RECORD. Por razones de comodidad cambiamos el valor SOLO en ALL con la tecla User 1/6 para escuchar todo el resto del style mientras grabamos (Figura 174).

Entonces el timbre de la parte se asigna automáticamente al teclado.

Al presionar la tecla Start se producirá un count in de un compás y luego seguirá la grabación.

Se ha de considerar que la grabación es aditiva, por consiguiente las notas tocadas se sumarán a las existentes.

Si se ha cometido algún error en la grabación, se puede cancelar la nota individual en cuestión con la selección de la tecla Record y mientras estamos en Play, seleccionar también la tecla Clear.
Entonces, mientras se vuelve a escuchar lo que se ha grabado, es posible cancelar la nota individual al presionarla en el teclado cuando sea pertinente. Para la cancelación se puede usar también el menú Clear (Figura 175).

Figura 174

Cuando se alcanza el resultado deseado se podrá guardar todo el conjunto con la tecla SAVE.

Figura 175

■ Crear un nuevo Style

Para poder crear un nuevo Style desde cero se ha de entrar en Edit Pattern a partir de un User Style y presionar luego la tecla New Style (Figura 176).

Figura 176

Después de asignar un nombre al Pattern se entra automáticamente en la página de los parámetros. Entonces deberemos especificar el Tempo (parámetro global), el Time Signature (parámetro global), las medidas del Arranger (parámetro relativo al solo arranger) y el volumen del metrónomo en grabación (Figura 177).

Figura 177

Después de configurar los valores elegidos, guarde. Ahora podrá regresar a la pantalla principal con la presión de la tecla Exit.

Entonces se puede proceder en el modo habitual a la grabación del style.
En la creación del style se ha de considerar que al programar solamente la tonalidad Mayor, ésta se adaptará automáticamente a las otras tonalidades aunque éstas no están programadas.
Para obtener la tonalidad de Menor y de Séptima éstas se programarán específicamente para las varias partes del Arranger.
Cuando se obtiene el resultado que buscábamos podemos guardarlo todo con la tecla SAVE.

Figura 178

IMPORTANTE
En el entorno de Edit Pattern se pueden aprovechar todos los recursos de Librería disponibles en el instrumento para crear nuevos styles profesionales en modo rápido y eficaz:

- ✓ User Audio Drum en lugar de los Audio Drumsv internos.
- ✓ Bass Bank en lugar del Bajo Midi.
- ✓ Piano Bank en lugar del Acorde 1.
- ✓ Guitar Bank 1 y 2 en lugar de los Acordes 2 y 3.
- ✓ Arp&Lick en lugar del Acorde 4.
- ✓ Live Guitar (o User Live Guitar) en lugar del Acorde 5.

Para poderlos seleccionar solo ha de desplazarse con el cursor sobre la parte que quiere cambiar y utilizar el Dial (Figura 178).

NOTA

Mientras nos encontramos en Play no podemos desplazar el cursor verticalmente, de un instrumento a otro, sino solamente horizontalmente.

User Styles

Audya incluye dos familias de estilos: FACTORY STYLES y USER STYLES .

Los FACTORY STYLES son estilos incorporados de Audya a los que se puede acceder con el teclado numérico en la sección STYLE y con la selección ordinaria del estilo con las teclas F1-F10, como hemos descrito anteriormente en el capítulo de los “Styles” en la página 17. Los estilos de esta familia no se pueden modificar ni sobrescribir. Puede cargar estos FACTORY STYLES en la memoria y reproducirlos. Aunque puede modificar el estilo corriente cargado en la memoria con las páginas de edit descritas en STYLE VIEW (véase la página 67).

■ Guardar el FACTORY STYLE como un USER STYLE

1. Seleccione un FACTORY STYLE.
2. Cuando haya modificado el estilo en el entorno Style modeling (véase STYLE VIEW en la página 69), presione la tecla SAVE.
3. Se le pedirá que dé un nombre al USER STYLE. Escriba un nombre en la ventana de diálogo, teclee las letras directamente en el teclado y presione SAVE de nuevo (Figura 179).
4. Después de la operación de guardar, el estilo estará disponible en el área USER STYLES (Figura 180).

Cargue el estilo modificado, en el área USER STYLES, mediante la presión de la tecla USER STYLES.

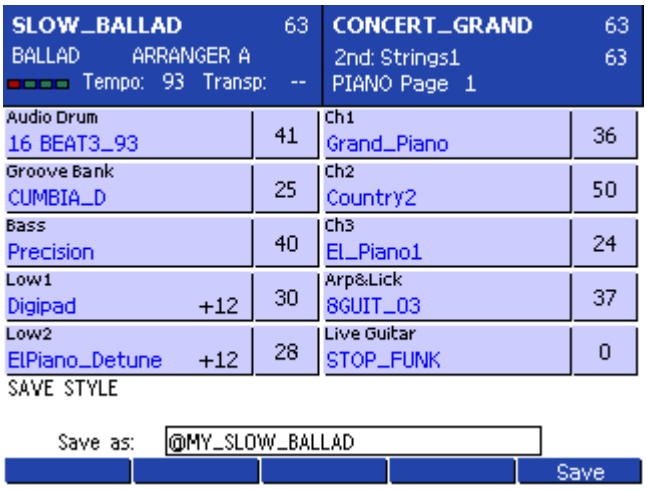


Figura 179

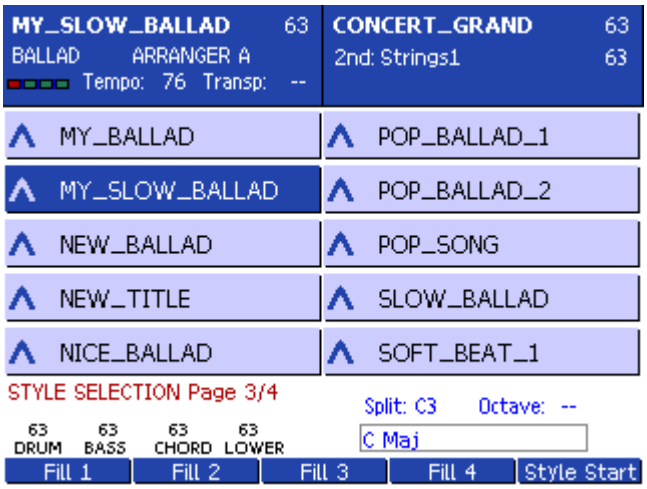


Figura 180

Style Mode

Al presionar la tecla MODE de la sección STYLE en la izquierda de la pantalla, se puede acceder a las funciones y a las configuraciones del Arranger.

La ventana principal de STYLE MODE es similar a la que vemos en la Figura 181, en la cual se pueden elegir 5 secciones de configuraciones mediante las teclas USER de 1 a 5:

MODES (USER 1)
DRUM (USER 2)
BASS (USER 3)
CHORDS (USER 4)
LOWER (USER 5)

■ MODES (1)

Al presionar una vez la tecla USER1, se accede a la primera ventana MODES, en donde se pueden distinguir las siguientes funciones asociadas a las teclas F1-F10:

- F1–VOICE LIST TO STYLE
- F2–INTERACT. GUITAR
- F3–PIANIST/BASSIST
- F4–PIANIST SUSTAIN
- F5–PRESET MIX
- F6–AUTO FILL
- F7–AFTER FILL
- F8–FILL TO ARRANGE
- F9–CHORD MODE
- F10–ROOTLESS

VOICE LIST TO STYLE

Cuando esta función está activada (ON), habilita el funcionamiento de la Voice List asociada al estilo (Figura 182). De hecho, se puede guardar en cada estilo, junto a los varios parámetros, también la Voice List actual seleccionada en el panel. Destacamos que esta opción se puede utilizar solamente con los User Style ya que es necesario guardar el style antes de usarlo.

INTERACT. GUITAR

Cuando la función INTERACTIVE GUITAR está activada (ON), se configura el valor de dinámica para la parte de LIVE GUITAR (Figura 183). Prácticamente, al presionar más fuerte en el teclado, el arreglo de guitarra rítmica se convierte en arpeggio. Al presionar más suavemente, la guitarra realiza los acordes rítmicos.

PIANIST/BASSIST

Tras haber seleccionado la función con la tecla F3, se pueden seleccionar 2 modos de funcionamiento mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE para los modos PIANIST y BASSIST (Figura 184).

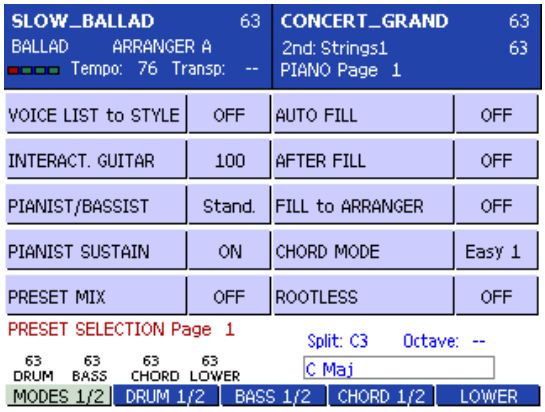


Figura 181

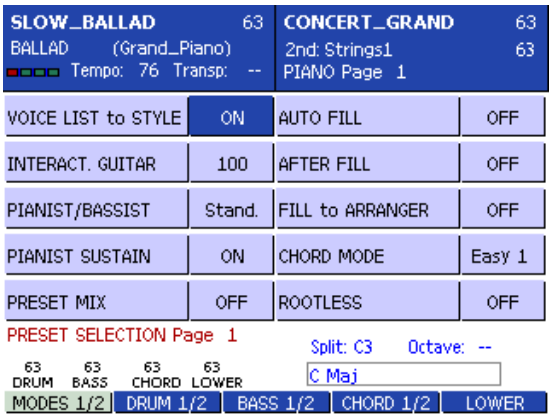


Figura 182

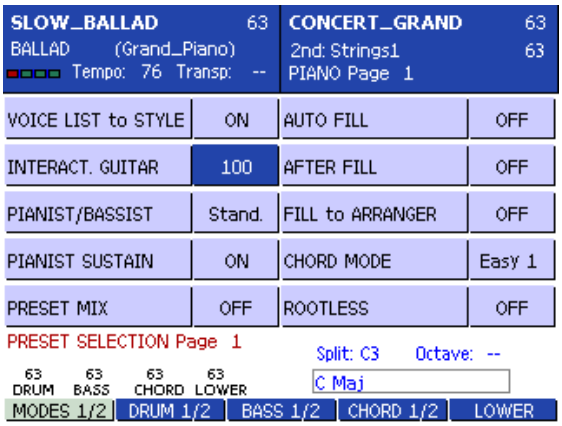


Figura 183

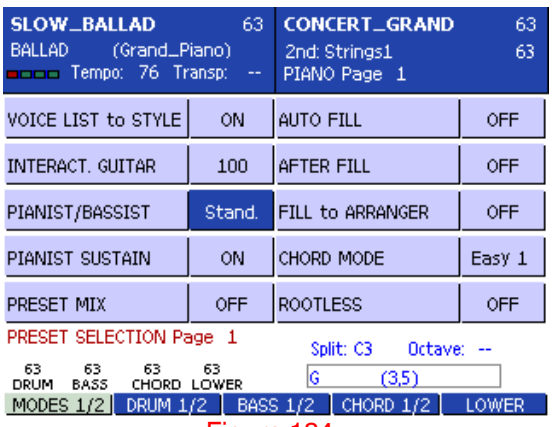


Figura 184

STANDARD: al seleccionar este modo, se puede congelar el acorde reconocido mediante el Pedal Sustain para poder tocar en el teclado sin alterar el tono del arranger.

AUTO: al seleccionar este modo, es suficiente tocar en el teclado 3 o más notas para permitir que el acorde sea reconocido y luego ejecutar la melodía con una o dos notas máx. sin que esto altere el tono del arranger.

EASY: en el modo easy el acorde es reconocido inmediatamente sobre la base de las notas presionadas, sin esperar un nuevo acorde completo con por lo menos tres notas.

EXPERT: el reconocimiento del acorde se alcanza entre las notas tocadas con la mano izquierda (con Manual Bass) y las notas tocadas con la derecha. De esta forma, se admiten reconocimientos de acordes complejos y al mismo tiempo el Arranger puede controlarse con la mano derecha. Cuando se detecta un nuevo acorde, el músico puede desarrollar libremente la línea del bajo sin alterar la tonalidad

PIANIST SUSTAIN
Cuando el parámetro se encuentra en ON u OFF (Figura 185), habilita o no el control del Pedal Sustain en el Pianist cuando éste está activado.

PRESET MIX
Cuando el parámetro está en ON (Figura 186), se reproduce en los estilos la mezcla original de la caja mientras que en la posición OFF el usuario puede libremente variar los volúmenes de la sección Arranger mediante los sliders.

AUTOFILL
Cuando el parámetro está en ON (Figura 187), la batería ejecuta automáticamente un Fill In cuando se pasa de una variación del Arranger a otra.

AFTER FILL
Cuando el parámetro está en ON (Figura 188), la batería ejecuta el Fill In si en la izquierda se realiza una presión mayor mediante la función Aftertouch.

FILL TO ARRANGE
Cuando el parámetro está en ON (Figura 189) cada vez que se activa el Fill In esto provoca el paso automático al Arranger sucesivo. Cuando está configurado en JMP los Fill y Break 1 y 2 hacen avanzar hasta el arranger sucesivo respecto del que nos encontramos mientras que los Fill y Break 3 y 4 hacen retroceder.

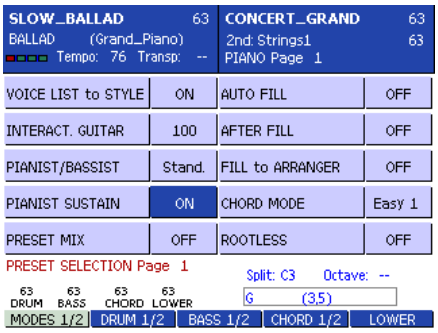


Figura 185

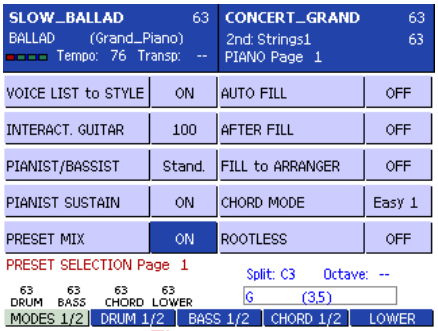


Figura 186

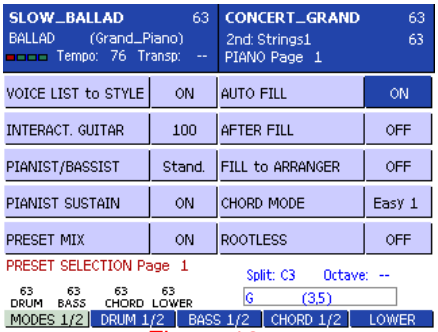


Figura 187

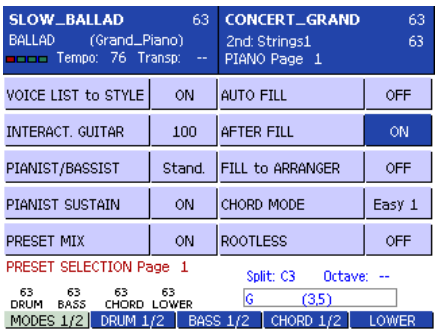


Figura 188

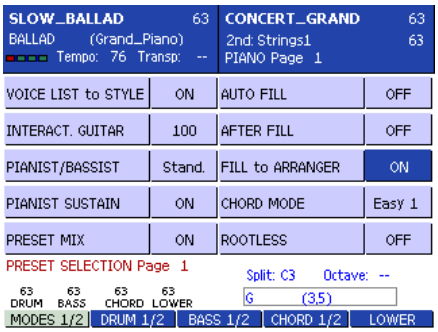


Figura 189

CHORD MODE

Tras haber seleccionado la función CHORD MODE con la tecla F9, se pueden seleccionar 4 modos de funcionamiento mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE para los acordes automáticos (Figura 190).

- **Easy 1**
  Funcionamiento estándar con el reconocimiento normal del acorde. Algunas tonalidades se pueden obtener sin tener que tocar el acorde en su totalidad. Por ejemplo, el acorde mayor se obtiene tocando la sola tónica. Con la tónica más la tercera menor se obtiene el acorde menor, con la tónica más la séptima se obtiene el acordo de séptima.
- **Easy 2**
  Igual que el Easy 1 pero mantiene en la memoria todas las notas del acorde presionado anteriormente aunque se suelte una nota o varias de ellas.
- **Fingered 1**
  El acorde es reconocido y reproducido solamente sobre la base de las notas efectivamente tocadas.
- **Fingered 2**
  Igual que el Fingered 1 pero mantiene en la memoria todas las notas del acorde presionado anteriormente aunque se suelte una nota o varias de ellas.

ROOTLESS

Cuando el parámetro se encuentra en ON (Figura 191) permite la habilitación de un reconocimiento especial de los acordes sin la nota fundamental.

■ MODES (2)

Al presionar por segunda vez la tecla USER 1, se accede a la segunda ventana MODES (Figura 192). Esta ventana permite habilitar o no la función de VOICE TO ARRANGE, o sea la posibilidad de asociar un instrumento para la mano derecha a cada una de las cuatro Variation A, B, C, D de cada estilo.

1. En la ventana de los slot vacíos (Figura 193), presione una de las teclas F1-F4.
2. Presione una tecla de la sección VOICE (Preset, Program o GM Voice).
3. Seleccione con las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE un instrumento dentro de la familia elegida. Por ejemplo, FM_ PIANO de la familia EL.Piano.
4. Repita la operación para cada uno de los 4 slot.
5. Presione la tecla F5 (Style Enabled), para determinar si la función ha de memorizarse en el estilo individual.
6. Presione la tecla F10 (Global Enabled) para habilitar o no el funcionamiento Global de la función VOICE TO ARRANGE en todos los estilos.
7. Guarde las elecciones en el estilo corriente, para ello presione la tecla SAVE en el panel frontal.

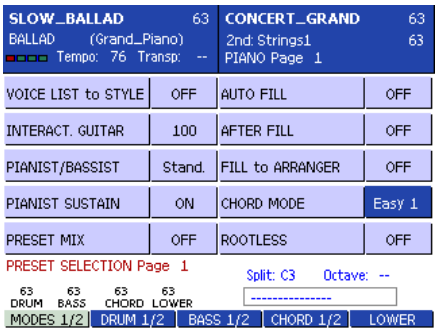


Figura 190

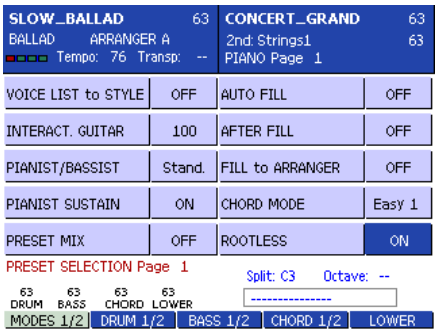


Figura 191

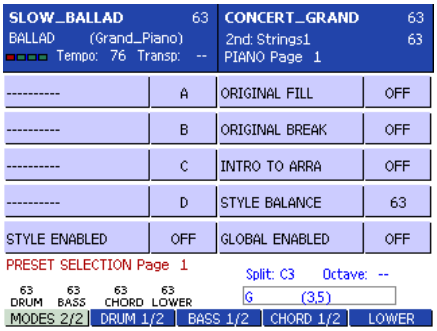


Figura 192

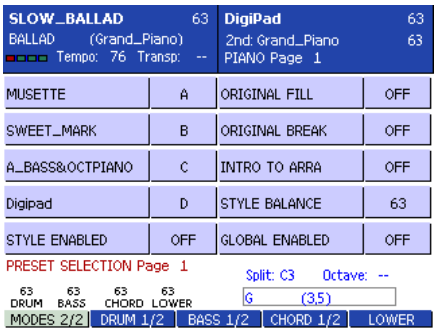


Figura 193

■ ORIGINAL FILL

Se ejecuta siempre el fill original.

■ ORIGINAL BREAK

Se ejecuta siempre el break original.

■ INTRO TO ARR A

Con un intro ejecutado, el arranger se desplaza automáticamente sobre el Arr A.

■ STYLE BALANCE

Indica el volumen de equilibrio del style con el volumen general del teclado.

■ DRUM (1)

- Al presionar una vez la tecla USER 2 (DRUM) se accede a la primera ventana de configuraciones de la batería audio (Figura 194):
  F1–LIVE DRUM: configura el modo STRETCH o PITCH para Audio Style Modeling de la batería live.
  El algoritmo STRETCH (por defecto) asegura la buena calidad de la rítmica audio incluso modificando el tiempo. El rango disponible varía de -30% hasta +38% respecto a la velocidad nominal de la wave.
  Sin embargo, el algoritmo PITCH adapta la variación de tiempo de la muestra audio modificando el contenido totalmente. El rango disponible va de -30% hasta +38%.
  F3–BASS FREQ EQ: Configura la frecuencia baja del ecualizador de la batería audio entre 50 Hz y 990 Hz.
  F4–TREBLE FREQ EQ: Configura la frecuencia alta del ecualizador de la batería entre 1030 Hz y 16130 Hz.
  F8–BASS GAIN EQ: configura la ganancia de las frecuencias bajas de +/-12 dB.
  F9–TREBLE GAIN EQ: configura la ganancia de las frecuencias agudas de +/-12 dB.

Guardar los parámetros DRUM

- Los parámetros de LIVE DRUM (Stretch y Pitch) y del ecualizador paramétrico de dos bandas para la batería audio pueden guardarse como USER STYLE con valores diferentes tanto para la frecuencia (FREQ) como para la ganancia (GAIN). Presione la tecla SAVE en el panel frontal y dé un nombre nuevo usando los caracteres del teclado o use el mismo nombre del estilo, siguiendo las indicaciones de la Figura 195 y presione la tecla USER 5 (SAVE).

■ DRUM (2)

- Al presionar una segunda vez la tecla USER 2 se abre la ventana de los parámetros de AUTOCRASH, o sea el golpe de platillo (CRASH) automático.
  F1–AUTOCRASH INTRO: la función Autocrash puede habilitarse/inhabilitarse después del Intro del style.
  F2–AUTOCRASH FILL/B: la función Autocrash puede habilitarse/inhabilitarse después del Fill In y el Break del style.
  F3–AUTO CRASH RIFF: habilita el autocrash para la recirculación del Riff
  F4–USER AUDIO DRUM: habilita los User Audio Drums (véase la pág. 75).

NOTA

El AUTOCRASH se ejecuta solamente si está presente en el estilo.Por consiguiente, si éste no está programado en el estilo estas dos opciones carecen de influencia.

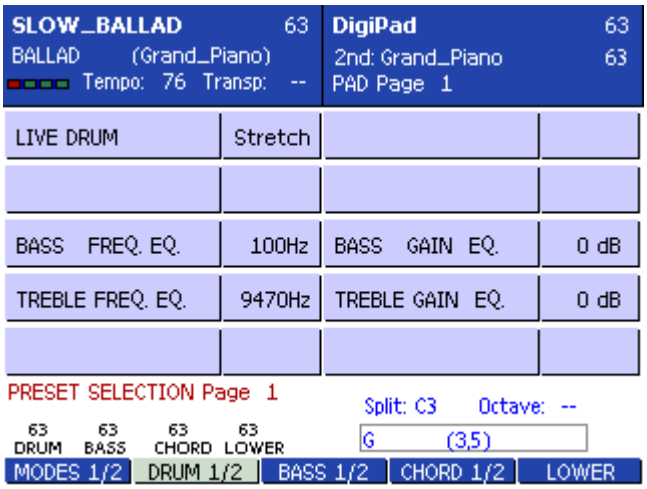


Figura 194

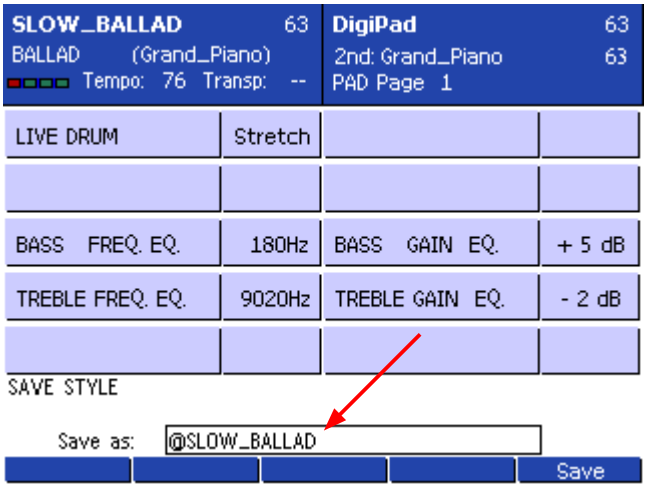


Figura 195

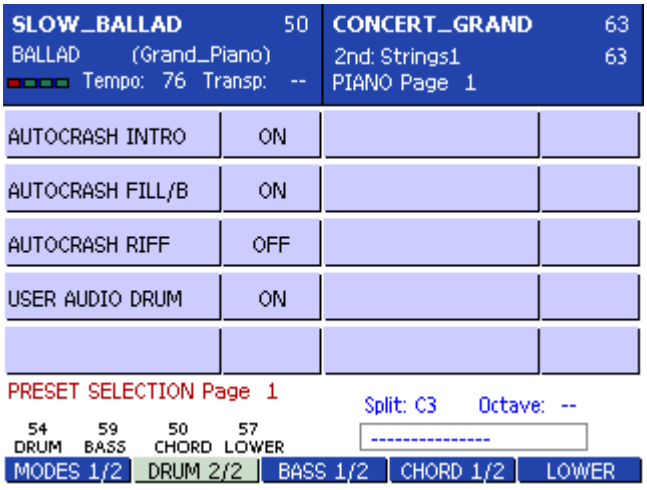


Figura 196

■ BASS (1)

- La tecla USER 3 (BASS) abre la ventana de configuraciones del bajo del Arranger. Con las teclas F1-F10 se pueden configurar las siguientes opciones:
  F1–BASS TO ROOT: (Figura 197) sitúa todas las notas del bajo automático en la nota fundamental del acorde reconocido.
  F2–RETRIGGER: el bajo reinicia con la nota fundamental en cada nuevo acorde reconocido.
  F3–PEDALBOARD: habilita el funcionamiento de los pedales MIDI para el bajo.
  F4–MONO/POLY: (Figura 198) funcionamiento monofónico o polifónico para el bajo manual y para los pedales.
  F5–OCTAVE: (Figura 199) selección de la octava para el bajo manual y para los pedales, con un rango de +/- 2 octavas.
  F6–SUSTAIN: longitud del Sustain para el bajo manual y para los pedales, con valores comprendidos entre 0 y 64.
  F7–PEDAL TO CHORD: los pedales del bajo intervienen en el reconocimiento del acorde. De esta forma se puede controlar el bajo automático con los pedales mientras que los acordes automáticos están controlados siempre con la mano izquierda.
  F8–PEDAL DYNAMIC: (Figura 200) control de la dinámica en los pedales. Con las teclas CURSOR ◄ ► se puede fijar también un valor fijo de dinámica comprendido entre 0 y 127. Al presionar ambas teclas se vuelve al modo normal.
  F9–PIANIST BASIC BASS: funcionamiento especial del bajo automático para el modo PIANIST, con la ejecución de la nota fundamental del acorde durante la duración de una medida, al final de la cual, el bajo reanuda su funcionamiento normal.
  F10–BASS ALTERNATE: modo especial para el bajo alternado que se adapta al cambio de acorde en función de una regla correcta de armonía musical. Por ejemplo, al no tocar la nota fundamental o la quinta si éstas se acaban de ejecutar. La función actúa solamente sobre los estilos en los cuales se ha programado el bajo alternado con los intervalos de tónica y quinta.

■ BASS (2)

- Al presionar de nuevo la tecla USER 3 (BASS 1 / 2) se entra en la segunda página que contiene el siguiente parámetro:
- VOICE LOCK (ON/OFF) bloquea la voz del bajo para no modificarse con una carga de una grabación.
- MANUAL BASS LEVEL configura el volumen del bajo que puede ser fijo (valores 0-127) o estar ligado al valor del style (parámetro Style).

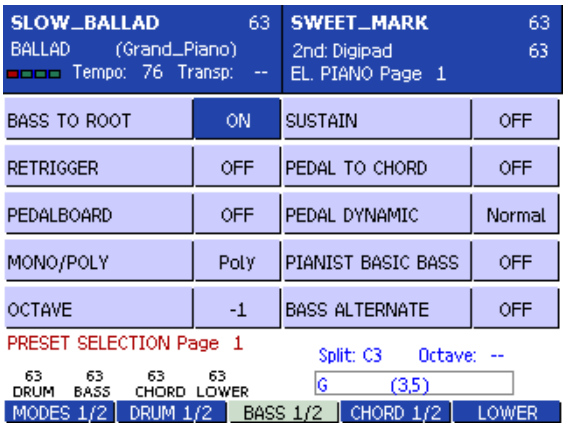


Figura 197

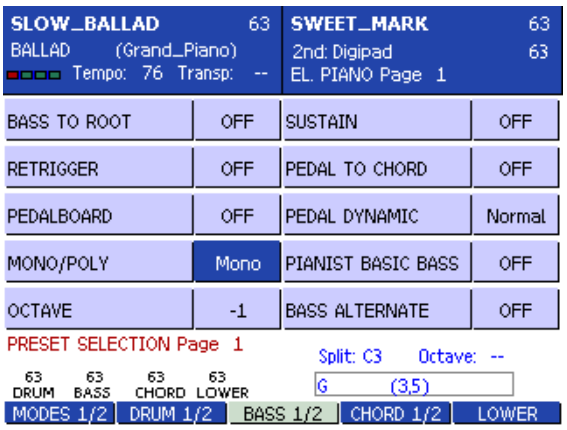


Figura 198

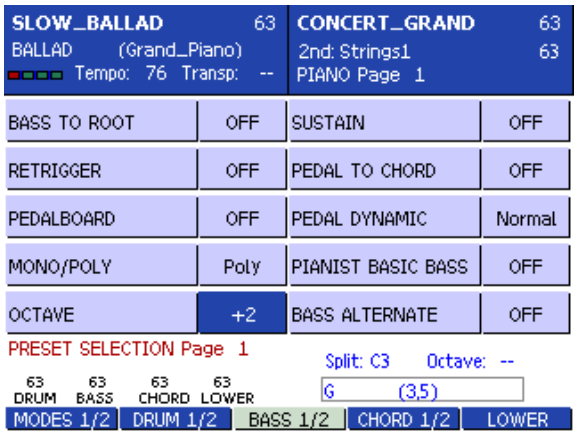


Figura 199

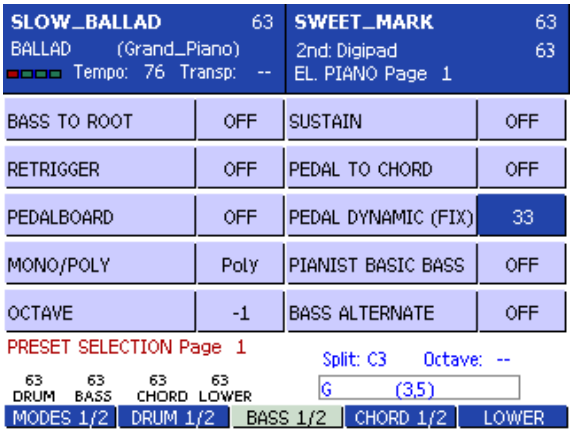


Figura 200

■ CHORDS (1)

- La tecla USER (CHORDS 1 / 2) permite acceder a las configuraciones de los acordes (Figura 201). Para las cinco partes de acordes del Style se puede configurar la selección del modo CLOSE/ PARALLEL (excepto Live Guitar) y NORMAL/ RETRIGGER.
  En el modo CLOSE los acordes adaptan los intervalos a las notas más cercadas siguiendo las reglas de la armonía convencional.
  En el modo PARALLEL, sin embargo, las notas de los acordes programados se desplazan en modo paralelo sin modificar los intervalos.
  F1–CHORD 1 (CLOSE/PARAL.): configura el modo de acorde tocado Close o Paralelo.
  F2–CHORD 2 (CLOSE/PARAL.): igual que arriba.
  F3–CHORD 3 (CLOSE/PARAL.): igual que arriba.
  F4–CHORD 4 (CLOSE/PARAL.): igual que arriba.
  F5–CHORD 5 (CLOSE/PARAL.): igual que arriba.
  F6–CHORD 1 (NORMAL/RETR.): configura el modo de ejecución del acorde en modo normal o RETRIGGER, o sea se empieza el acorde en cada cambio.
  F7–CHORD 2 (NORMAL/RETR.): igual que arriba.
  F8–CHORD 3 (NORMAL/RETR.): igual que arriba.
  F9–CHORD 4 (NORMAL/RETR.): igual que arriba.
  F 10–CHORD 5 (NORMAL/RETR.): igual que arriba.

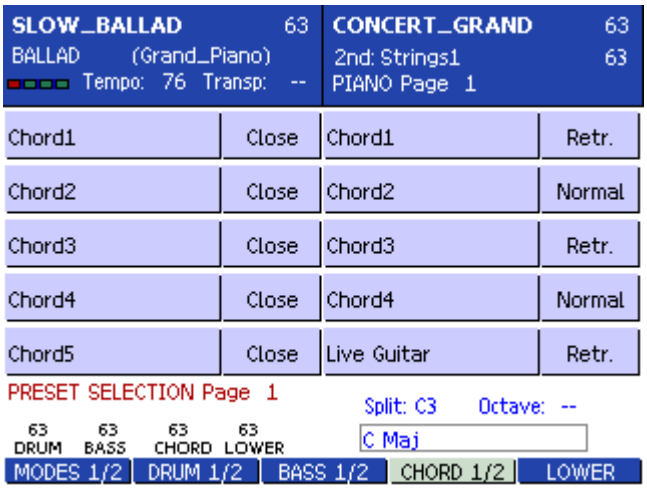


Figura 201

■ CHORD (2)

- Al presionar de nuevo la tecla USER 4 (Figura 202) se accede a la función INVERSION correspondiente a la tecla F1.
  Esta función permite controlar la nota o el umbral de transposición después del cual las notas en lugar de crecer hacia arriba se desplazan automáticamente hacia la octava de abajo. Con las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/ VALUE se pueden configurar las notas Eb E F F# G, como lo indica la flecha en la parte superior de la Figura 202.

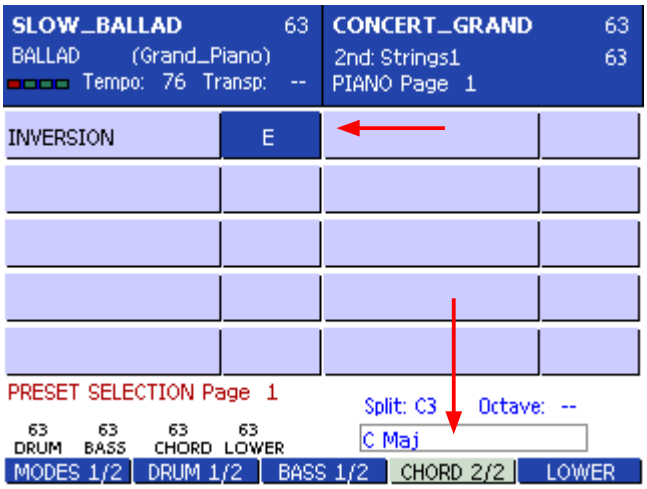


Figura 202

LOWER

- La tecla USER 5 (LOWER) abre la ventana de configuraciones para la mano izquierda (Figura 203):
  F1–LOWER 1 HOLD: habilita el control de la memoria (Hold) en la primera sección Lower. La configuración sigue siendo válida para todos los estilos.
  F2–LOWER 2 HOLD: habilita el control de la memoria (Hold) en la segunda sección Lower. La configuración sigue siendo válida para todos los estilos.
  F3–OFF STOP: cuando se encuentra en ON, excluye el funcionamiento de los Lower en la condición de Stop.
  F4–MUTE: pone los dos Lower en Mute global. La configuración sigue siendo válida para todos los estilos.
  F5–MODE: configura los diversos modos de funcionamiento para las secciones Lower. Con las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE se pueden configurar los siguientes valores:
  NORMAL: modo estándar, con los Lower que tocan siempre.
  BAS+LOWER: exclusivamente en la fase de Stop, junto a los dos Lower toca también el bajo manual relativo al acorde pulsado.
  HOLD STOP: mantiene la memoria de los Lower (Hold) también en la fase de Stop, mientras que en esta fase la memoria suele estar siempre inhabilitada.
- **BREAK HOLD**: configurado en off cancela los lowers 1 cuando se ejecuta un break.
- **BREAK HOLD**: configurado en off cancela los lowers 2 cuando se ejecuta un break.
- **RETRIGGER**: ejecuta el retrigger de los lowers en el cambio arranger.
- **VOICE LOCK**: bloquea las voices en los lowers.

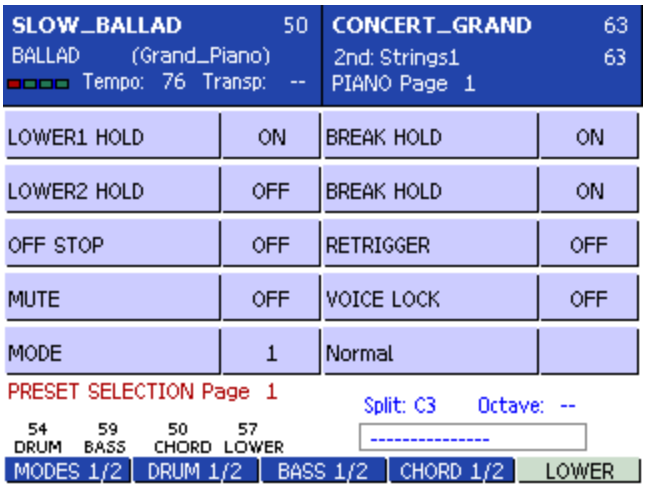


Figura 203

GM Part

Cuando se reproducen archivos en el reproductor MIDI interno de Audya, se puede abrir la ventana de control de las partes correspondientes a las pistas del archivo que se está reproduciendo (Figura 204), al presionar la tecla GM PART MIXER de la sección PLAY CONTROL.
Mediante las teclas USER 1-5 se pueden ver las páginas relativas a la visualización y a la configuración de todos los parámetros relativos a las partes del archivo MIDI.
Las teclas USER 1 bajo el display permiten ver las siguientes ventanas de modificación:

- GM PARTS
- FILT. TX/RX
- FILT. TO ALL
- 16 PARTS
- UTILITY

■ GM PARTS (USER 1)

Al presionar a nivel de GM PARTS (seleccionada por defecto) mediante las teclas F1-F10 se pueden configurar los siguientes parámetros:
F1–VOLUME
F2–REVERB
F3–CHORUS/DISTORTION/ECHO
F4–PAN
F5–MUTE
F6–SHIFT (transposición de +/- 36 semitonos)
F7–CHAN TX ON/OFF
F8–CHAN RX ON/OFF
F9–MODE (VOICE, VOCAL, DRUM)
F10–SOLO

Se puede cambiar la parte GM, o sea la pista del archivo MIDI en reproducción usando las teclas CURSOR ◄ ►.
La parte aparece indicada en el centro de la pantalla como PART 01, PART 02. hasta PART 16. Se ha de considerar que las teclas F5 y F10 configuran respectivamente la función de MUTE y SOLO de la parte.
Para cada parte puede cambiar también el instrumento (Program Change) con la rueda DATA/VALUE cuando no hay ninguna tecla F1-F10 seleccionada.
Se pueden asociar GM VOICE y SUPERSOLO anteriormente cargadas en RAM.
Para deseleccionar una tecla F1-F10, solo ha de presionar dicha tecla una segunda vez.

Ejemplo de transposición de la parte
1. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para seleccionar la parte. Por ejemplo, la parte 04.
2. Presione la tecla F6 a nivel de SHIFT.
3. Gire la rueda DATA/VALUE para configurar el valor.

En la Figura 205 la parte se ha transpuesto de +12 semitonos.

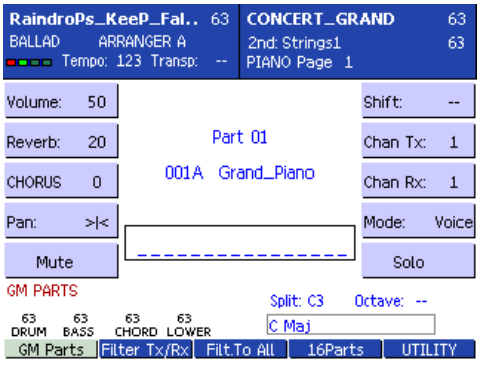


Figura 204

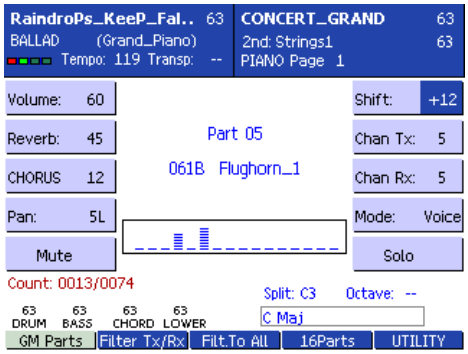


Figura 205

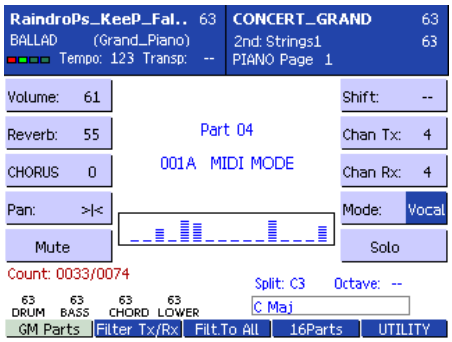


Figura 206

Ejemplo de configuración del modo VOCAL
Para la parte de la melodía, suele ser el canal MIDI 4, gire la rueda DATA/VALUE para configurar el tipo de efecto VOCALIZER. Cuando se selecciona el modo VOCAL para la parte del archivo MIDI, aparece el mensaje MIDI MODE en el centro de la pantalla (Figura 206). Entonces, al activar la tecla VOCALIZER de la sección VOICETRON, la pista del archivo MIDI pilota el canal de la voz y se obtienen efectos de dobles voces y coros.

1. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para seleccionar la parte. Por ejemplo, la parte 04.
2. Presione la tecla F9 a nivel de MODE.
3. Gire la rueda DATA/VALUE para configurar el valor seleccionado VOCAL (Figura 206).
4. Habilite la tecla VOCALIZER.
5. Para modificar el MIDI MODE, consulte las explicaciones contenidas en la sección VOICETRON.

■ FILT. TX/RX (USER 2)

Al seleccionar FILT. TX accede a la pantalla donde filtrar los datos transmitidos MIDI (Figura 207). Al presionar la tecla de nuevo accede a la pantalla para filtrar los datos MIDI recibidos.
Para modificar los parámetros de transmisión y de recepción MIDI, consulte las explicaciones contenidas en la sección MENU>MIDI.

■ FILT. TO ALL (USER 3)

Al seleccionar FILT. TO ALL en el display, configura el filtro para todos (ALL) o para un canal MIDI individual (SINGLE).

■ 16 PARTS (USER 4)

Al seleccionar 16 PARTS en el display, accede a la pantalla donde se ven las 16 partes, divididas en dos páginas de 8. Aquí puede cambiar todos los parámetros de las pistas con las teclas F1-F10 y la rueda DATA/VALUE.

1. Para cambiar Program Change de la parte/pista, presione repetidamente las teclas F1 o F6. De esta forma se resaltarán las 16 partes/pistas del archivo MIDI. Mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE o las teclas VOICE se puede seleccionar el instrumento GM para cada parte/pista (Figura 208).
2. Presione repetidamente las teclas F2 o F7 para resaltar una de las 16 partes/pistas del archivo MIDI. Mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE puede configurar el volumen entre 0 y 63. Al presionar las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor en 0 (Figura 209).
3. Presione repetidamente las teclas F3 o F8 para resaltar una de las 16 partes/pistas del archivo MIDI. Mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE puede configurar el Reverb entre 0 y 63. Al presionar las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor en 0 (Figura 210).
4. Presione repetidamente las teclas F4 o F9 para resaltar una de las 16 partes/pistas del archivo MIDI. Mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE puede configurar el Chorus entre 0 y 63.
   Al presionar las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor en 0.
5. Presione las teclas F5 y F10 para configurar respectivamente la función MUTE y SOLO de la parte seleccionada. Cuando la parte se encuentra en MUTE o en SOLO aparece un asterisco. En la Figura 211 la parte 1 se encuentra en SOLO. Aunque se puedan poner una o más partes en MUTE, solamente se puede poner individualmente una parte en SOLO.

NOTA

Para poner una o varias partes en MUTE, presione repetidamente las teclas F1-F6, F2-F7, F3-F8 o F4-F9. Presione F5 o F10 para desactivar el MUTE. Para desactivar rápidamente el MUTE en cualquier parte, presione dos veces la tecla F10 (SOLO).

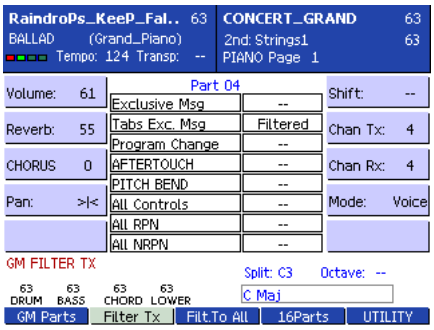


Figura 207

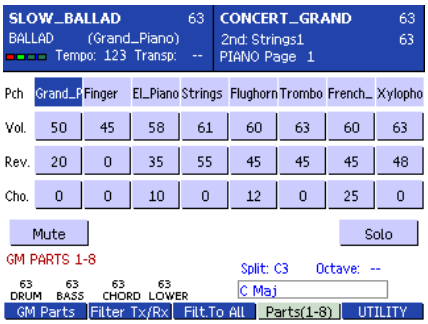

SLOW_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 123 Transp: --
CONCERT_GRAND 63
2nd: Strings1 63
PIANO Page 1
Pch Grand_P Finger El_Piano Strings Flughorn Trombo French_ Xylopho
Vol. 50 45 58 61 60 63 60 63
Rev. 20 0 35 55 45 45 45 48
Cho. 0 0 10 0 12 0 25 0
Mute
Solo
GM PARTS 1-8
Split: C3 Octave: --
C Maj
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
GM Parts Filter Tx/Rx Filt.To All Parts(1-8) UTILITY

Figura 208

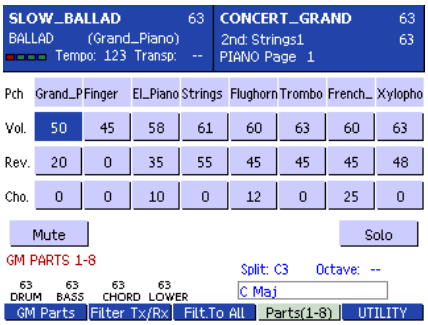

SLOW_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 123 Transp: --
CONCERT_GRAND 63
2nd: Strings1 63
PIANO Page 1
Pch Grand_P Finger El_Piano Strings Flughorn Trombo French_ Xylopho
Vol. 50 45 58 61 60 63 60 63
Rev. 20 0 35 55 45 45 45 48
Cho. 0 0 10 0 12 0 25 0
Mute
Solo
GM PARTS 1-8
Split: C3 Octave: --
C Maj
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
GM Parts Filter Tx/Rx Filt.To All Parts(1-8) UTILITY

Figura 209

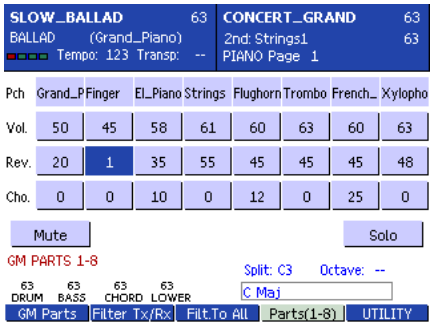

SLOW_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 123 Transp: --
CONCERT_GRAND 63
2nd: Strings1 63
PIANO Page 1
Pch Grand_P Finger El_Piano Strings Flughorn Trombo French_ Xylopho
Vol. 50 45 58 61 60 63 60 63
Rev. 20 1 35 55 45 45 45 48
Cho. 0 0 10 0 12 0 25 0
Mute
Solo
GM PARTS 1-8
Split: C3 Octave: --
C Maj
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
GM Parts Filter Tx/Rx Filt.To All Parts(1-8) UTILITY

Figura 210

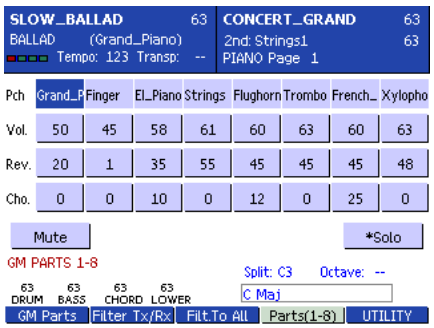

SLOW_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 123 Transp: --
CONCERT_GRAND 63
2nd: Strings1 63
PIANO Page 1
Pch Grand_P Finger El_Piano Strings Flughorn Trombo French_ Xylopho
Vol. 50 45 58 61 60 63 60 63
Rev. 20 1 35 55 45 45 45 48
Cho. 0 0 10 0 12 0 25 0
Mute
*Solo
GM PARTS 1-8
Split: C3 Octave: --
C Maj
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
GM Parts Filter Tx/Rx Filt.To All Parts(1-8) UTILITY

Figura 211

■ UTILITY (USER 5)

Al seleccionar UTILITY en el display, accede a la pantalla de las utilities MIDI (Figura 212). Al presionar directamente las teclas F1-F10 puede configurar los siguientes parámetros:

- F1 - SOFT-THRU: habilita MIDI Thru.
- F2 - MIDI CLOCK IN: habilita la recepción reloj MIDI.
- F3 - MIDI CLOCK OUT: habilita la transmisión reloj MIDI.
- F4 - LOCAL: habilita la función on/off local del teclado.
- F5 - MIDI PORT IN GM: habilita el puerto MIDI IN 1 o 2 para recibir datos MIDI general.
- F6 - USB MIDI OUT: habilita la transmisión MIDI mediante el puerto USB.
- F7 - GM2 MODE: habilita el modo GENERAL MIDI 2.
- F8 - GLOBAL GM TX: habilita la transmisión General MIDI.
- F9 - MIDI IN SEND TO: habilita la transmisión de datos desde el puerto MIDI IN al puerto MIDI out 1 o 2.

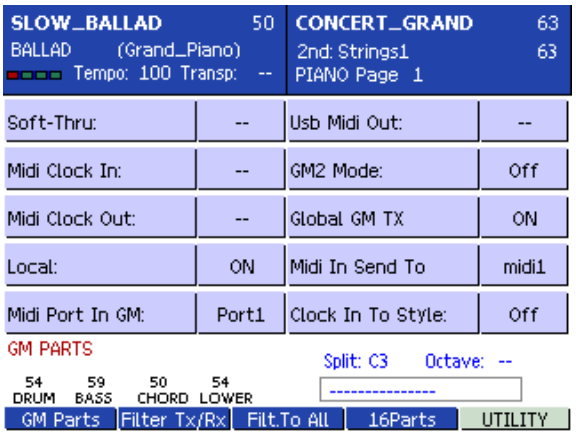


Figura 212

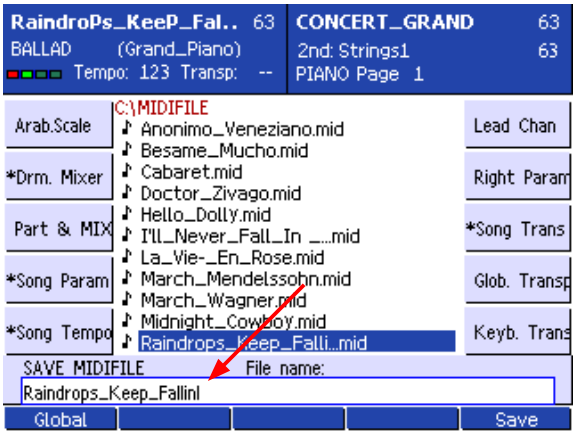


Figura 213

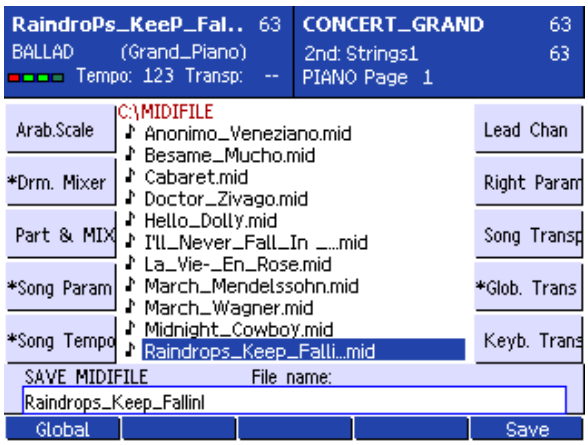


Figura 214

Guardar las modificaciones en el archivo MIDI.

1. En la ventana GM PARTS, cuando el archivo MIDI se está reproduciendo o está en pausa, presione la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá una ventana de diálogo para ingresar el nombre del archivo (Figura 213). Introduzca el nombre del archivo con letras y números directamente del teclado y presione la tecla USER 5 (SAVE).
   El archivo MIDI se guardará con el nombre nuevo o se sobrescribirá, si no se cambia el nombre.
   Las configuraciones de los parámetros para las eventuales modificaciones que guardar en el archivo MIDI pueden seleccionarse con las teclas F1-F10. La opción de guardar se destaca con un asterisco (Figura 214):
   F1–Arab. Scale: configuraciones de la escala árabe.
   F2–Drm. Mixer: configuraciones del Drum Mixer.
   F3–Part Param: parámetros de la parte GM.
   F4–Song Param: parámetros de la Song
   F5–Song Tempo: configuración del tempo de la Song.
   F6–Lead Chan: canal solista
   F7–Right Param: parámetros para la mano derecha
   F8–Song Trans: transposición de la song.
   F9–Glob. Trans: transposición global
   F10–Keyb. Trans: transposición del teclado.
2. Únicamente a título de ejemplo en cada archivo individual se pueden guardar:

- las configuraciones de tempo modificándolo con las teclas TEMPO SLOW FAST
- la transposición del teclado (semitonos y/u octavas)
- la transposición de la sola song
- la transposición de las partes individuales del archivo MIDI
- el volumen, el Reverb y el Chorus de cada parte
- el instrumento para la mano derecha
- las configuraciones de los elementos individuales de percusión de la batería, poniendo, por ejemplo en MUTE algunos instrumentos de percusión de la pista del archivo MIDI.

Antes de guardar el archivo MIDI se puede elegir la opción GLOBAL o INITIAL mediante la tecla USER 1 y la opción REMOVE con la tecla USER 3.

Drum Mixer

Al presionar la tecla DRUM MIXER en la sección PLAY CONTROL, accederá a la pantalla de los 10 instrumentos de percusión de la batería (Figura 215). Al presionar las teclas F1-F10 seleccionará la parte de percusión correspondiente:

- F1 – KICK: caja
- F2 – SNARE: tambor
- F3 - HI-HAT: charleston
- F4 – CYMBAL: platillo
- F5 – TOM: tambores y timbales,
- F6 – RIMSHOT: borde del tambor
- F7 - LATIN1: grupo de percusiones latinas 1
- F8 - LATIN2: grupo de percusiones latinas 2
- F9 - LATIN3: grupo de percusiones latinas 3
- F10 - CLAP/FX: palmas y efectos varios.

Cuando no se ha seleccionado ninguna tecla USER 1-4 (para deseleccionar una tecla, solo ha de presionar de nuevo la tecla correspondiente) se pueden poner en MUTE las partes individuales de percusión de la batería mediante las teclas F1-F10 (Figura 216). Las teclas USER de 1 a 5 bajo la pantalla permiten ver las ventanas correspondientes de modificación: VOLUME REVERB, PAN POT, DRUM REMAP, SINGLE/GLOBAL.

Las teclas USER 1-4 mostrarán las páginas de edición correspondientes:
VOLUME
REVERB
PAN POT
DRUM REMAP

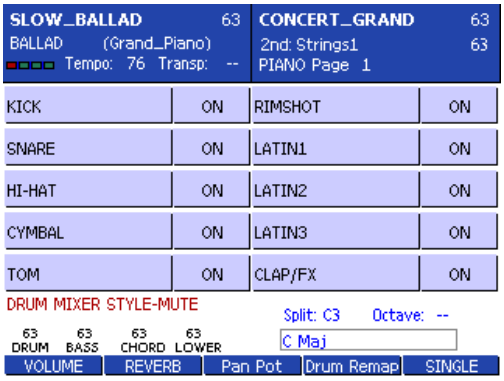


Figura 215

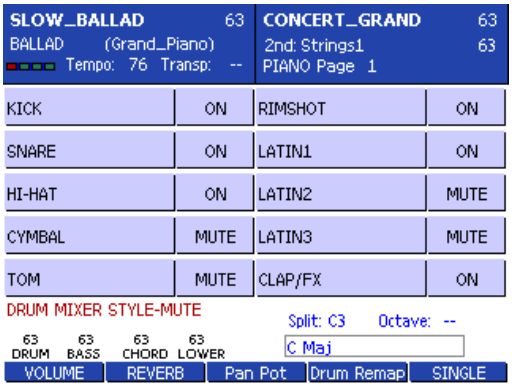


Figura 216

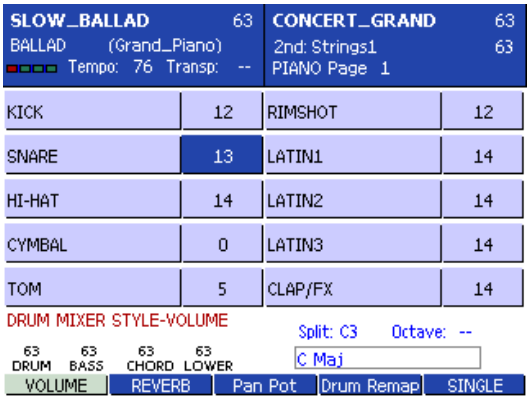


Figura 217

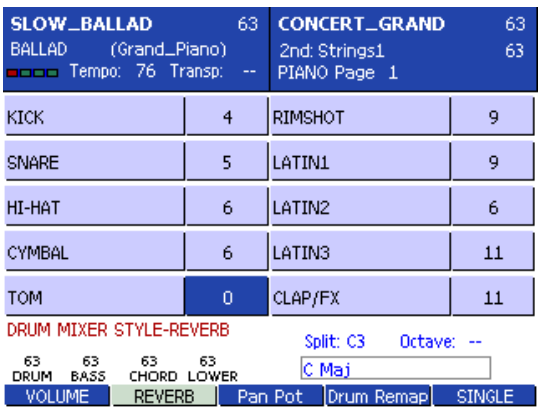


Figura 218

■ **VOLUME (USER 1)**
Al seleccionar VOLUME en el display, puede configurar los volúmenes de cada parte de percusión de la batería, con las teclas F1-F10 y la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ►. El rango disponible es de 0 a 15 (Figura 217). Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor 0.

■ **REVERB (USER 2)**
Al seleccionar REVERB en el display, puede configurar la reverberación de cada parte de percusión de la batería con las teclas F1-F10 y la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ►. El rango disponible es de 0 a 15 (Figura 218). Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor 0.

■ **PAN POT (USER 3)**
Al seleccionar PAN POT en el display, puede configurar la panorámica estéreo de cada parte de percusión de la batería con las teclas F1-F10 y la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR

◄ ►. El rango disponible es de 64L a >|<a 63R (izquierda, central, derecha) (Figura 219). Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor de PAN central (>|<).

- **DRUM REMAP (USER 4)**
  Al seleccionar DRUM REMAP en el display, puede acceder a la pantalla donde configurar un mapa personalizado de las partes de percusión de la batería. Al usar las teclas F1-F10 selecciona una voz de percusión. Entonces, asignará la voz a cada nota del teclado. Con la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ► selecciona un sonido de batería de entre los disponibles (Figura 220). Ha de considerar que al cambiar el instrumento asignado al grupo de percusiones, aparece un asterisco después del nombre del instrumento. La tecla USER 5 activa/desactiva MANUAL DRUM, o sea la posibilidad de tocar los sonidos de percusión del teclado.

- **SINGLE/GLOBAL (USER 5)**
  Aplica las modificaciones al arreglo individual o en el interior del style.

Ejemplo de Drum Remap

El Drum Remap tiene efectos solamente en la batería MIDI, por consiguiente para entenderlo mejor, utilizamos un estilo MIDI al que cambiaremos los sonidos de la batería.

1. Seleccione el estilo “Soul_Pop” de la categoría Rock de los user style (Figura 221).
2. Presione DRUM MIXER y presione la tecla USER 4 (Drum Remap) siguiendo las indicaciones de la flecha de (Figura 222). Para oír inmediatamente las variaciones aportadas, poner el estilo en Play.
3. Seleccione la Variation A del Arranger.
4. Para realizar el remap de la caja, presione F1 para seleccionar el primer slot de Drum Remap.
5. Presione la nota correspondiente a la caja utilizada en el estilo. En nuestro caso C1.
6. El display mostrará el sonido configurado para esa tecla (Figura 223).
7. Mediante la rueda DATA/VALUE seleccione “kick15”. Cerca del nombre del slot modificado aparecerá un asterisco (*). En nuestro ejemplo se oirá la caja tocar con un sonido electrónico (Figura 224).
8. Presione otra vez F1 para desplazarse por la selección de la familia de la parte DRUM para poder navegar entre las diferentes familias.
9. Presione de nuevo F1 para deseleccionar.

NOTA

Considere que el Drum Remap está ligado al estilo y a cada una de sus Variation (A B C D), por consiguiente, al seleccionar la Variation B, la pantalla del Drum Remap estará vacía. De esta forma puede hacer el remap de todas las Variation individuales del estilo en modo independiente.

Figura 219

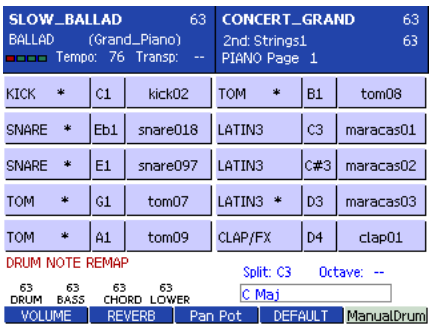


Figura 220

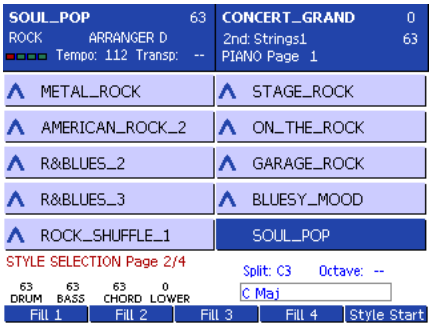


Figura 221

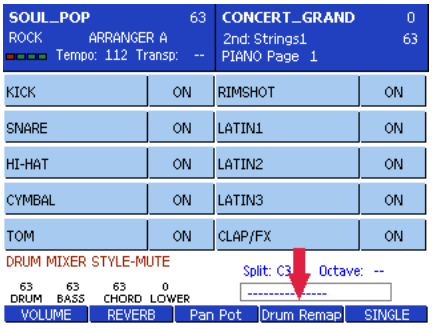


Figura 222

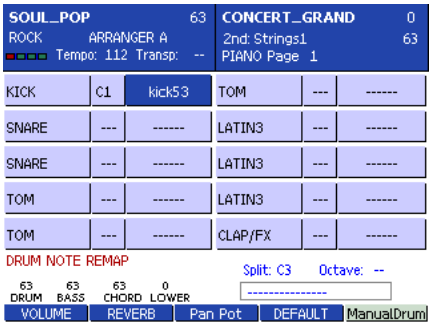


Figura 223

10. Repita la misma operación para el tambor, o sea Snare.
11. Presione F2 y la tecla Eb1 del teclado (Figura 225).
12. Seleccione con la rueda DATA/VALUE “snare015” (Figura 226).
13. Presione dos veces F2 para deseleccionar.
14. Presione F3 para seleccionar un nuevo banco de Drum Remap.
15. Presione la NOTA D1 y seleccione con la rueda DATA/VALUE “snare014”.
16. Presione dos veces F3 para deseleccionar.
17. El procedimiento es idéntico para Hi-Hat. Presione F4 y la NOTA F1 del teclado.
18. Seleccione con la rueda DATA/VALUE “stick09”
19. Entonces el estilo está modificado. Puede seguir con el mismo procedimiento y hacer el remap de todos los sonidos de batería a su gusto.
20. Tras haber obtenido el resultado deseado, presione la tecla SAVE en el panel frontal, si quiere puede dar un nombre nuevo al User style y presione la tecla USER 5 (SAVE) para guardar las modificaciones (Figura 227).

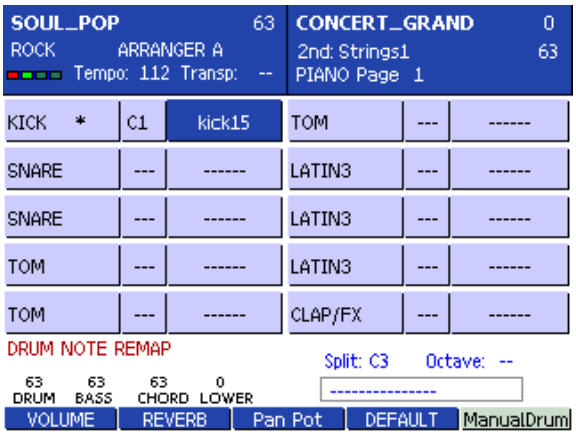


Figura 224

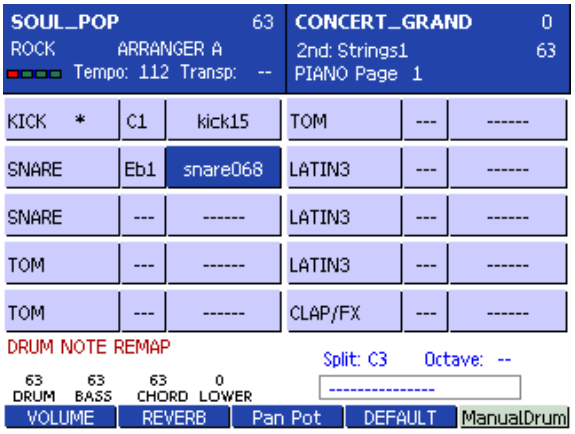


Figura 225

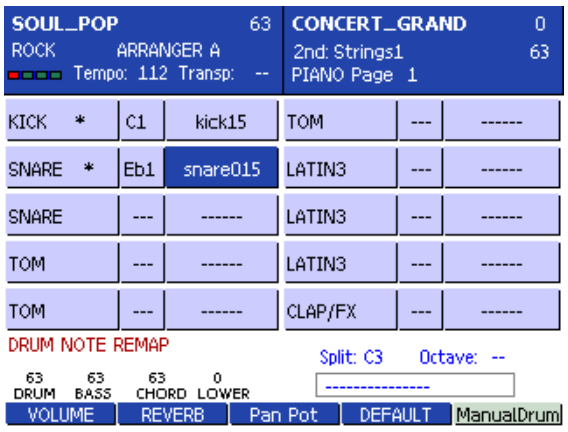


Figura 226

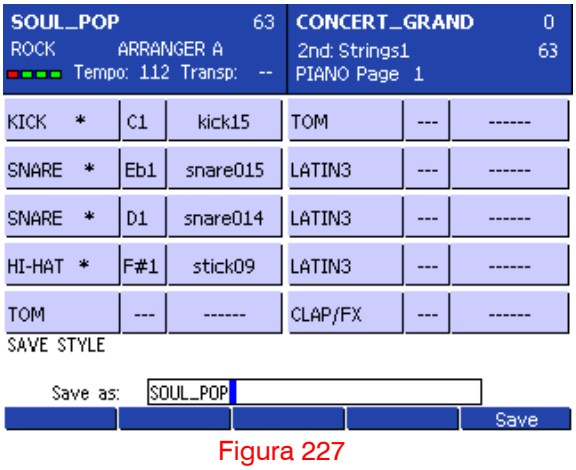


Figura 227

Drum Set

Al presionar la tecla DRUM SET en la sección PLAY CONTROL accede a la pantalla donde seleccionar uno de los 53 DRUM SETS disponibles junto a los 20 creados por el usuario (Figura 228).

Al presionar las teclas F1-F10 selecciona DRUM SET, mientras que con las teclas CURSOR ◄ ► o las teclas BACK y FORWARD debajo del display puede acceder a las diferentes páginas de DRUM SET.

Las teclas USER 1-5 mostrarán las páginas de edición correspondientes: INTERNAL, USER, INS, FUNCTION, FULL RANGE

- **INTERNAL (USER 1)**
  Al seleccionar INTERNAL (selección por defecto), puede configurar la DRUM SET entre las 53 DRUM SET internas.
- **USER (USER 2)**
  Al seleccionar USER en el display, puede acceder a la pantalla donde seleccionar/modificar uno de los 20 DRUM SET creados por el usuario (Figura 229).
- **INS**
  Al presionar a nivel de INS en el display, se pueden seleccionar los DRUM SET cargados en RAM.
- **FUNCTION (USER 4)**
  Al seleccionar FUNCTION en el display, accede a la pantalla donde configurar la función KEY SHIFT que pone DRUM SET en el rango de +/- 24 semitonos (en pasos de 12 semitonos) (Figura 230).
  Para salir de la ventana, presione la tecla USER 4 (EXIT).
- **FULL RANGE (USER 5)**
  Al seleccionar FULL RANGE en el display, puede poner DRUM SET en todo el teclado o en el split izquierdo (SPLITTED).

Crear o modificar un DRUM SET usuario

1. Presione la tecla USER 2 (USER) para entrar en el entorno de modificación del DRUM SET usuario (Figura 231).
2. Seleccione uno de los 10 USER_DRUM en la primera ventana mediante las teclas F1-F10, o uno de los 10 en la segunda ventana, a la que se puede acceder mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE.
3. Presione la tecla EDIT en el panel frontal. Aparecerá una ventana parecida a la de la Figura 232.
4. Presione F1 (KEY) para seleccionar el instrumento de percusión que asignar a la nota

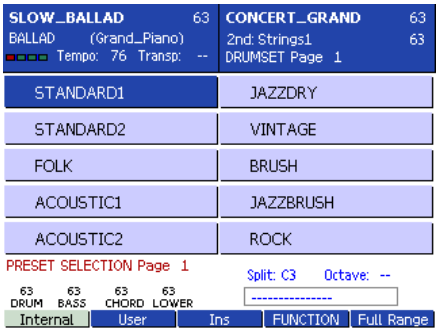


Figura 228

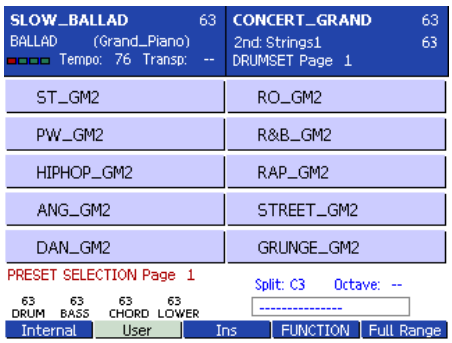


Figura 229

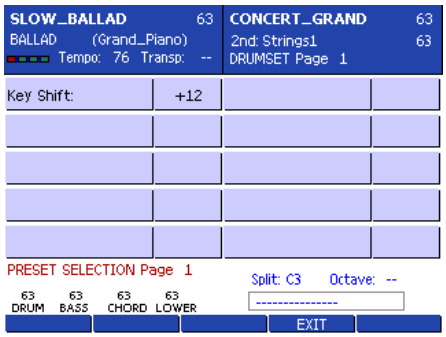


Figura 230

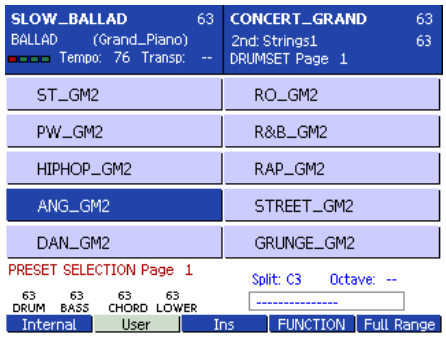


Figura 231

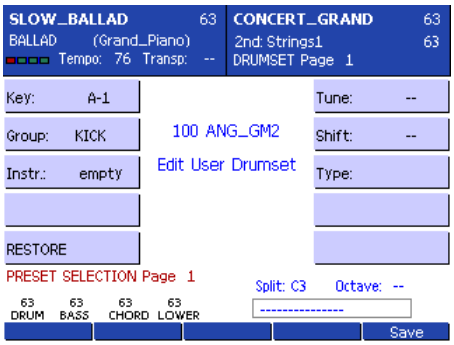


Figura 232

tocada en el teclado. En nuestro ejemplo es C1 del grupo de percusión KICK. Si quiere asignar otro instrumento de percusión, presione otra tecla cualquiera del teclado.

5. Presione F2 (GROUP) si quiere cambiar el grupo de percusiones (Figura 233) mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE:
   KICK: caja
   SNARE: tambor
   HI-HAT: charleston
   CYMBAL: platillo
   TOM: tambores y timbales
   RIMSHOT: borde del tambor
   LATIN1: percusiones latinas 1
   LATIN2: percusiones latinas 2
   LATIN3: percusiones latinas 3
   CLAP/FX: aplausos y efectos varios
6. Presione F3 (INSTR.) para seleccionar un instrumento dentro del grupo de percusiones, mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/ VALUE. En nuestro ejemplo es “kick18” (Figura 234). Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura “empty” , o sea ningún instrumento.
7. Presione F6 (TUNE) para configurar la entonación fina del instrumento de percusión, mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/ VALUE. Los valores varían de 0 a 128 (0-100 cents).
8. Presione F7 (SHIFT) para configurar la entonación de +/- 32 semitonos con pasos de semitono del instrumento de percusión, mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE. En la Figura 235 la entonación es de +16 semitonos.
9. Presione la tecla USER 5 (SAVE) para guardar el DRUM SET usuario, dando un nombre con las letras y los números directamente del teclado y seleccionando la posición en donde se pretende guardarlo. En el ejemplo de la Figura 236 el nombre dado al DRUM SET usuario es “MY_ DRUM”.

Configurar un USER DRUM SET en un estilo

1. Tras haber seleccionado un estilo, presione la tecla STYLE VIEW en el panel frontal.
2. Presione la tecla F1 para seleccionar la parte de batería del estilo.
3. Si aparece “Audio Drum”, presione de nuevo F1 para configurar “Drum1”.
4. Mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/ VALUE seleccione uno de los DRUM SET creados por el usuario. En el ejemplo de la Figura 237 el USER DRUM SET seleccionado es “MY_DRUM”.

NOTA

Véanse las listas completas de los DRUM SET y de los instrumentos de percusión que componen los DRUM SET en la sección “SONIDOS” de las últimas páginas de este manual.

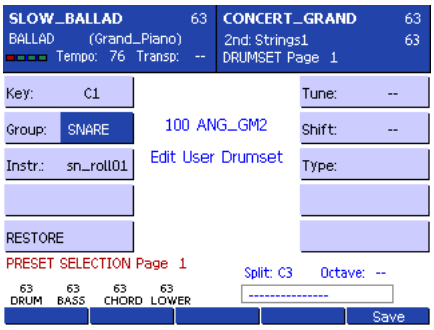


Figura 233

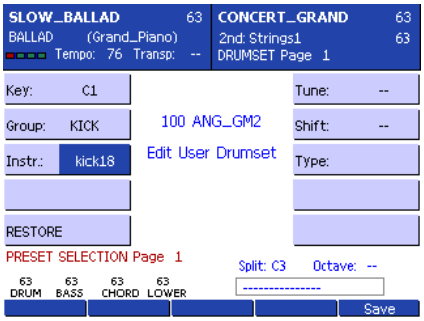


Figura 234

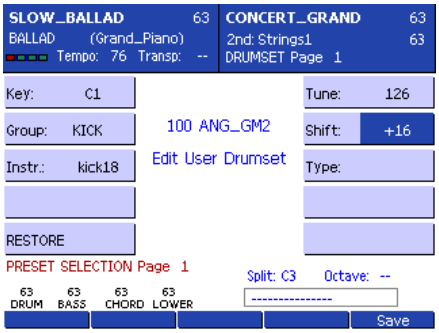


Figura 235

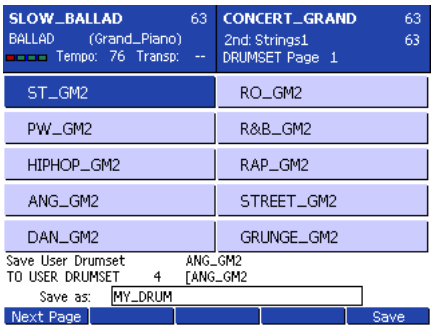


Figura 236

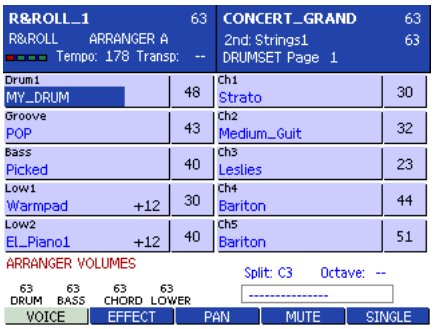


Figura 237

Drawbars

Al presionar la tecla DRAWBARS en la sección VOICES se configura el modo drawbars. Para seleccionar los tipos de órgano diferentes, consulte la sección dedicada en la Guía rápida.

Crear un nuevo órgano DRAWBARS

Para crear un nuevo tipo de órgano Drawbars, seleccione uno de los 20 órganos disponibles en las dos páginas DRAWBARS (Figura 238).

1. Presione la tecla EDIT del panel frontal para acceder a la ventana de modificación. Las teclas F1-F10 le permiten acceder a los siguientes parámetros (Figura 239):
   F1 - PERCUSS. ON/OFF: habilita/inhabilita el efecto de “percusión”.
   F2 - HARMON. 2nd/3rd: añade armónicos pares o impares a la percusión.
   F3 - DECAY: valor de disminución de la percusión(0 - 7).
   F4 - VOLUME: volumen de la percusión(0 - 63).
   F5 - CLICK: volumen del “click” (0 - 63).
   F6 - SUSTAIN: valor de sostenido del sonido (0 - 16).
   F7 - BS BOOST: énfasis de los bajos (0 - 63).
   F8 - REVERB: cantidad de reverberación en el sonido (0 - 63).
   F9 - CHORUS: cantidad de coro en el sonido (0 - 63).
   F10 - OVERDR.: cantidad de overdrive en el sonido (de 0 a 63).
2. Configure libremente los valores de DRAWBARS con los 9 sliders de la sección MIXER (Figura 240).
3. Presione la tecla USER 5 (SAVE) para guardar la configuración de órgano DRAWBARS modificado. La operación de guardar se produce en la posición del órgano corriente seleccionado.

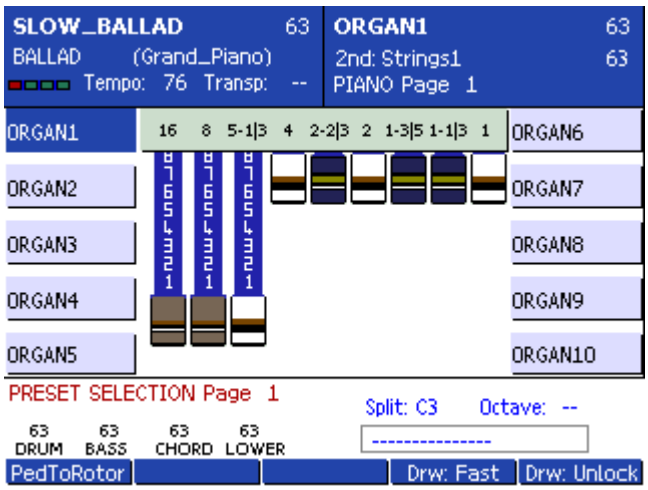


Figura 238

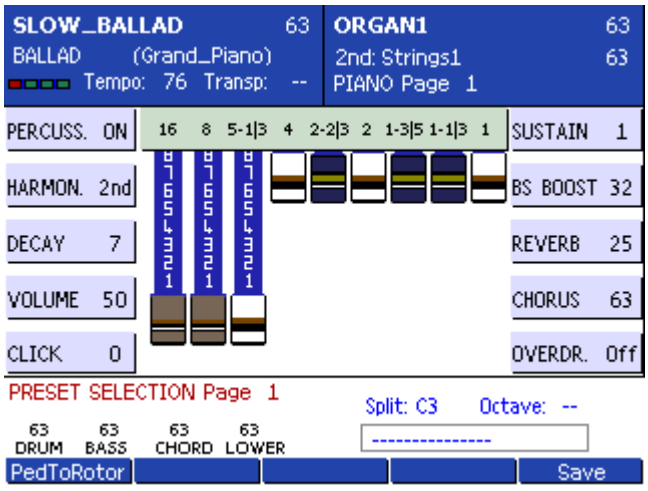


Figura 239

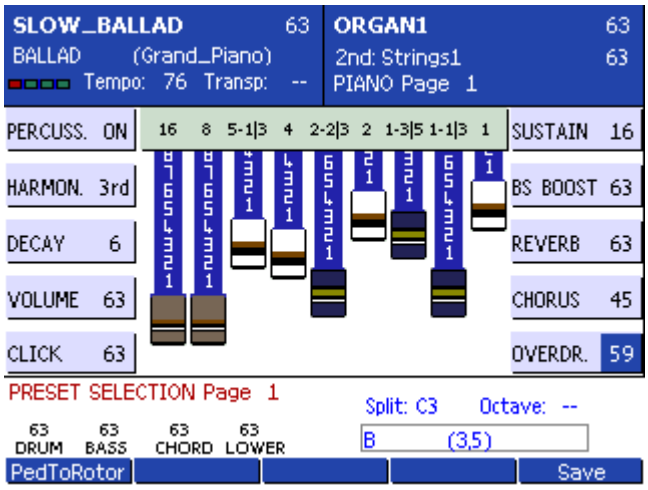


Figura 240

NOTA

En el modo DRAWBARS, si se presiona la tecla USER 1 (PedToRotor) se activa el control del rotor mediante el pedal conectado en el panel posterior a la toma SUSTAIN PEDAL. El parámetro PedToRotor ON/OFF no se memoriza en los DRAWBARS usuario y ha de activarse manualmente.

RAM Ins / Supersolo

Al presionar la tecla RAM INS / SUPERSOLO de la sección VOICES aparece la ventana de selección de los instrumentos INS. Consulte la explicación para la carga en la página 19.

Crear/modificar un bloque INS

Al presionar la tecla EDIT se puede acceder a la ventana de modificación de los instrumentos INS (Figura 241). Mediante las teclas F1-F10 se pueden activar las siguientes funciones:

- F1–CLEAR&LOAD: libera la memoria actual y carga los instrumentos INS seleccionados.
- F2–CLEAR SELECT.: libera la memoria a través de la eliminación de los instrumentos INS seleccionados en ese momento en la ventana.
- F6–CLEAR ALL: vacía toda la memoria de los instrumentos INS.
- F7–SAVE SELECT.: permite guardar en un archivo los instrumentos seleccionados en ese momento (Figura 242). Introduzca un nombre utilizando los caracteres del teclado y presione la tecla USER 5 (SAVE) para guardar el bloque de instrumentos INS.
  En el ejemplo, se ha llamado “MY_SUPERSOLO” al archivo del bloque.
- F8–AUTO LOAD OFF: activa/desactiva la auto-carga en la memoria cuando se enciende un bloque INS. Para elegir que un archivo RBK inicie, sólo ha de posicionarse en el archivo RBK deseado y poner el parámetro Auto Load de OFF a ON.

Cargar un bloque INS

Tras haber guardado un bloque INS, éste estará presente en el disco duro.

1. Presione la tecla RAM INS / SUPERSOLO en el panel frontal.
2. Recorra con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE todos los archivos presentes en la ventana hasta que localice el archivo “MY_ SUPERSOLO .RBK” guardado anteriormente (Figura 243).
3. Presione ENTER en el panel frontal para cargar de una sola vez el bloque de instrumentos INS anteriormente guardado (Figura 244).

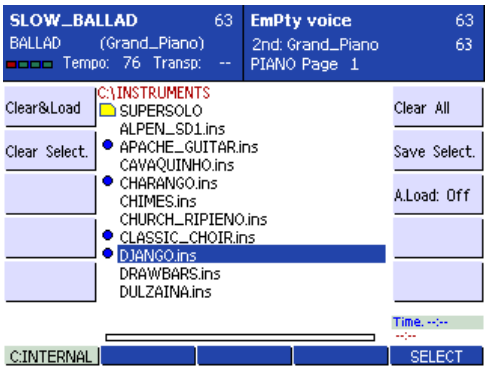


Figura 241

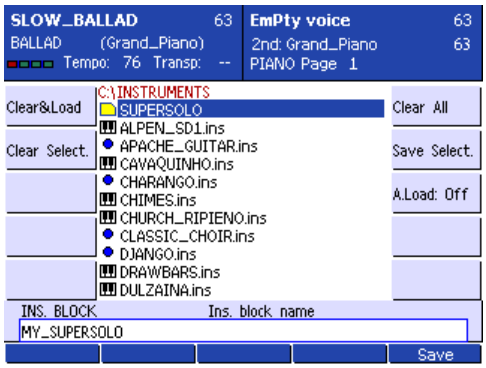


Figura 242

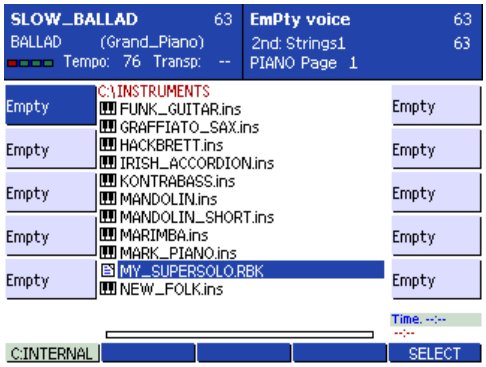


Figura 243

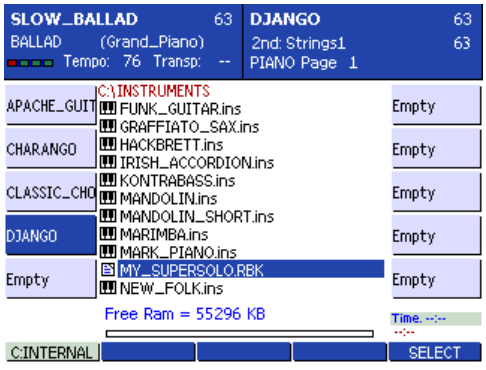


Figura 244

NOTA

Si durante la carga de los instrumentos INS no queda suficiente espacio en la memoria, aparecerá un mensaje de advertencia que le pedirá liberar memoria, borrando uno o más instrumentos INS con la tecla F2–CLEAR SELECT o con la tecla F6–CLEAR ALL.

NOTA

Cuando acceda a la sección RAM INS, entre los diferentes archivos hay una carpeta denominada SUPERSOLO, que contiene voces orquestales exclusivas de altísima calidad para el AUDYA.

MSP

Audya cuenta con un editor completo Multi Sample Player. Para acceder a la función MSP, presione la tecla WAVE, elija un archivo de la lista en la carpeta WAVE y presione la tecla EDIT.

■ Crear un MSP

Seleccione un archivo con formato WAV en la carpeta WAVE y presione la tecla ENTER para cargar el archivo en la memoria (Figura 245). Con las teclas F1-F10 puede acceder a las siguientes funciones:

F1–START: configura la nota de inicio en el teclado. Presione una tecla en el teclado para la asignación automática (Figura 246) o use la rueda DATA/VALUE o las teclas CURSOR ◄ ►.

F2–END: configura la nota de final (Figura 247) en el teclado como se ha descrito antes.

F3–KEY: configura el tono básico. Presione una tecla en el teclado para la asignación automática.

F4 - PITCH: puede ser TRACKING, o sea afinación para cada tecla del teclado, o FIXED o sea un tono fijo para cualquier tecla del teclado

F5–FINE: afinación precisa del sonido hasta +99 cents de un semitono.

F6–VOL: configura el volumen de salida.

F7–CUTOFF: configura la frecuencia de corte (filtro bajo-corte).

F8–EP (END POINT): punto de final del sonido. No se puede editar.

F9–LP (LOOP POINT): configura el punto de loop del sonido.

F10–WAVE EDIT: abre el entorno WAVE EDIT para modificar el wave seleccionado.

1. Con la tecla USER 1 (PAGE >>) puede pasar a otra pantalla para modificar los parámetros de la muestra (Figura 248). Con las teclas F1-F10 puede acceder a las siguientes funciones:

   F1–ATTACK: configura el tiempo de ataque del envolvente del sonido.

   F2–DECAY: configura el tiempo de disminución del envolvente del sonido.

   F3 - SUSTAIN: configura el nivel de sostenido del envolvente.

   F4 - RELEASE: configura el tiempo de liberación del envolvente.

   F6 - SLOPE: configura la pendencia del envolvente.

   F7 - OFFSET: configura la cantidad de intervención del envolvente según las dinámicas.

   F8 - FILT. SLOPE: configura la pendencia del filtro

   F9 - FILT. OFFSET: configura la cantidad de intervención en el filtro según las dinámicas.
2. Cargue otro archivo WAV, asígnele otra tecla y repita la edición.
3. Tras haber seleccionado todos los archivos WAV que nos interesan, se puede ver la lista de solamente los archivos cargados en el MSP al presionar la tecla MSP VIEW (tecla USER 2). En esta pantalla se puede recontrolar todo, quitar pistas (tecla USER 3) o reproducir una pista a la vez con la tecla SOLO (USER 4). Este entorno, además, es fundamental para el re-editing de MSP creados anteriormente. Al presionar de nuevo la tecla MSP VIEW se regresa a la pantalla de navegación.

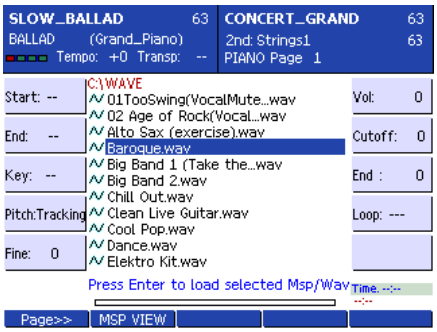


Figura 245

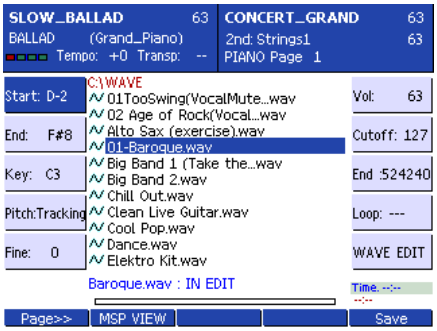


Figura 246

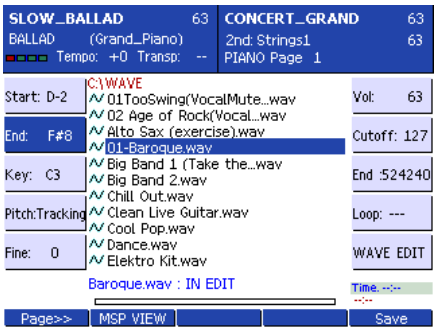


Figura 247

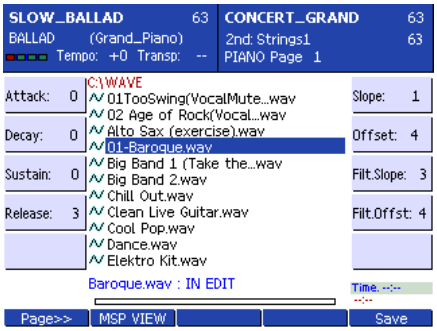


Figura 248

■ Guardar y cargar un MSP

1. Guarde MSP con la tecla USER 5 (SAVE). Escriba un nombre en la ventana de diálogo, teclee las letras directamente en el teclado y presione SAVE de nuevo Figura 249).
2. Para cargar un MSP ha de seleccionarlo en el disco duro. Al presionar ENTER aparece una barra similar de carga al final de la cual puede desplazarse en INS-EFFECT SFX para poder seleccionarlo. A partir de entonces se tratará como un INS con todas sus aplicaciones (introducción en Program, MIDI, etc.)

■ MSP come Ins

Posibilidad de gestionar el formato MSP igual que el INS. Los archivos MSP ahora se ven en el entorno Ram Ins y se pueden configurar también an Autoload, solo ha de desplazar los archivos y las fuentes en la carpeta de instruments.

Figura 249

NOTA

Los MSP creados en Audya se guardan en un único archivo que contiene toda la información para poder funcionar, al contrario de los precedentes instrumentos KETRON, que necesitaban archivos WAV en la misma carpeta, con lo cual si quiere utilizar un MSP de un instrumento precedente, ha de proporcionar al Audya también los archivos WAV asociados al MSP y colocarlos en la misma carpeta.

Voice List

Mediante la tecla VOICE LIST de la sección VOICES se ve la ventana de las denominadas “voces personalizadas”. Significa que para cada una de las 16 VOICES (las dos primeras filas de teclas) hay disponibles las mismas VOICE LIST compuestas por 20 posiciones de memoria cada una. Lo cual permite personalizar la lista de los propios instrumentos utilizados para cada familia de instrumentos.

Creación de una VOICE LIST

1. Presione la tecla VOICE LIST. Seleccione un grupo mediante la presión de una tecla de la sección VOICES. Por ejemplo EL. PIANO.
2. Aparecerá una ventana parecida a la Figura 250, o sea con varias posiciones preconfiguradas de memoria.
3. Presione la tecla CURSOR ◄ ► para ir a la segunda página y ver las diez posiciones siguientes vacías (EMPTY VOICE).
4. Usando las teclas F1-F10, seleccione una posición de memoria vacía (Figura 251)
5. Si la memoria está ya ocupada se puede sustituir el instrumento en esa posición.
6. Presione la tecla EDIT. La tecla VOICE LIST parpadea.
7. Seleccione una tecla en la sección VOICE. Por ejemplo, “EL.PIANO”, si quiere permanecer en la misma familia, aunque naturalmente puede elegir otra familia.
8. Con las teclas F1-F10 y con la tecla CURSOR ◄ ► para la selección de página, seleccione un instrumento. Por ejemplo, F2 (FM_PIANO 2) en la segunda página de “EL.PIANO” (Figura 252).
9. Presione la tecla ENTER para confirmar la selección.
10. Si quiere, elija más instrumentos siguiendo el mismo procedimiento desde el paso 5 al 7, cambiando cada vez la posición de memoria con las teclas F1-F10 y la tecla CURSOR ◄ ► hasta completar su favorita VOICE LIST (Figura 253).
11. Presione USER 5 (SAVE) bajo el display o presione la tecla SAVE en el panel para guardar la VOICE LIST personalizada.
12. Presione la tecla EDIT para abandonar el modo edit. La tecla VOICE LIST dejará de parpadear.
13. Entonces, si presiona la tecla VOICE LIST, verá su lista personalizada para cada familia de la sección VOICE.

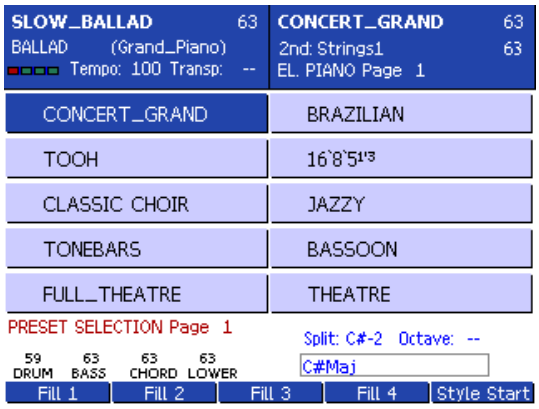


Figura 250

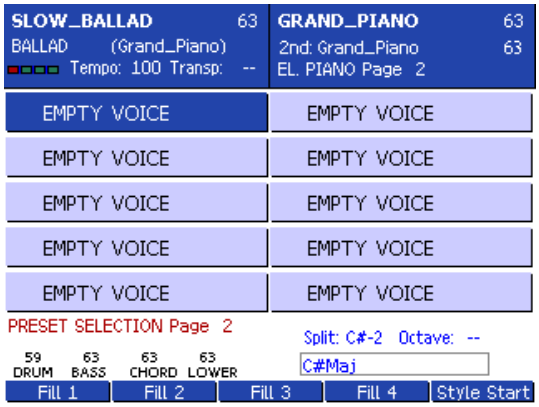


Figura 251

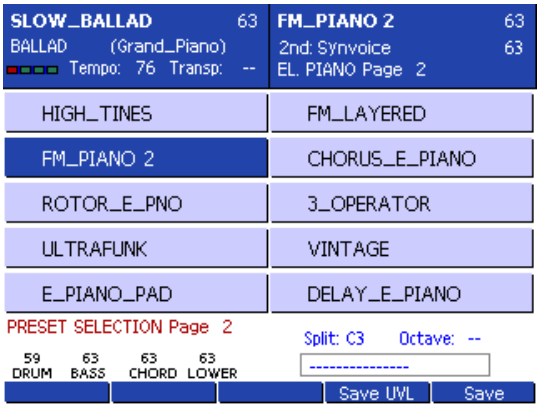


Figura 252

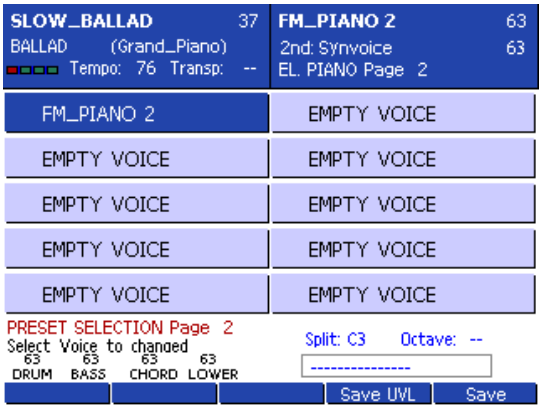


Figura 253

User Voice List

■ Qué es la User Voice List

Es un instrumento potente que permite asociar un grupo de la Voice List con el Style o Player.

La nueva User Voice List está controlada por el grupo Effect/SFX de la Voice List, que puede ser editada independientemente del resto de los demás grupos y se puede asociar a un style, midi, Mp3, Wave para una invocación automática.

Los archivos User Voice List (con la extensión *.UVL) por defecto están situados en la carpeta C:\USER_VOICE_ LIST, en 4 subcarpetas: Midi, Mp3, Style, Wave. Alternativamente se pueden cargar en modo automático con la configuración en el MENÚ: “KEYBOARD CONTROL->UTILITY->PAGE 2/4->Player Autoload” en “Text+UVL” o “UVL” (Figura 254).

Figura 254

■ Cómo preparar las User Voice Lists:

El Edit es el mismo que el de las Voice Lists estándares, solo ha de modificar a su gusto las 20 voice list del grupo EFFECT/SFX. Tenemos dos posibilidades para la operación de guardar:

1. Guardar toda la Voices List en “C:\SYSTEM\INIT\VOICELIST.TOU” con la tecla User5/10 <Save>.
2. Guardar solo la User Voice List con la tecla User 4/9 <Save UVL> en el disco en la carpeta “C\USER_ VOICE_LIST” (Figura 255).

Figura 255

■ Cómo asignar las User Voice List a Style, Midifile, Wave, MP3

STYLE

Cargue el style elegido, acceda a la Voice List con la presión de la tecla relativa pequeña y seleccione el grupo EFFECT/SX.

Entonces presione la tecla SAVE.

A nivel de F3 verá el mensaje “SAVE UVL to STYLE” al presionar F3 se guardan las user voice lists en la carpeta USER_VOICE_LIST\STYLE con el mismo nombre que el style. Cada vez que este Style es invocado se cargará automáticamente la User Voice List (Figura 256).

Figura 256

MID, WAV e MP3

El mismo concepto del Style se aplica a MID,WAV y MP3. Después de seleccionar el archivo midi o audio elegido, presione la tecla <SAVE>.

A nivel de F3 se verá:

“SAVE UVL to MIDI” o

“SAVE UVL to WAVE” o

“SAVE UVL to MP3”

al presionar F3 se guardan las user voices lists en las carpetas

USER_VOICE_LIST\MIDI o

USER_VOICE_LIST\WAVE o

USER_VOICE_LIST\MP3

con el mismo nombre que el archivo audio/midi para poder cargarlas automáticamente al seleccionar el archivo (Figura 257).

Figura 257

NOTA

Si al presionar <SAVE> no aparece el mensaje en F3, controle que los leds DISK, REGISTRATION, PLAYLIST, SFX estén apagados y que se haya seleccionado por lo menos un style o un archivo midi, wave, mp3

Menu

Usando la tecla MENU del panel frontal puede acceder a la página principal MENU (Figura 258) que le permite abrir numerosas páginas de configuración.

Las teclas F1-F9 del MENU corresponden a las siguientes opciones:
F1–LANGUAGE
F2–MIDI
F3–DSP
F4–KEYBOARD CONTROL
F5–OUTPUT ASSIGN
F6–METRONOME CLICK
F7–VIDEO MODE
F8–AUDIO RECORDING
F9–MIDI RECORDING

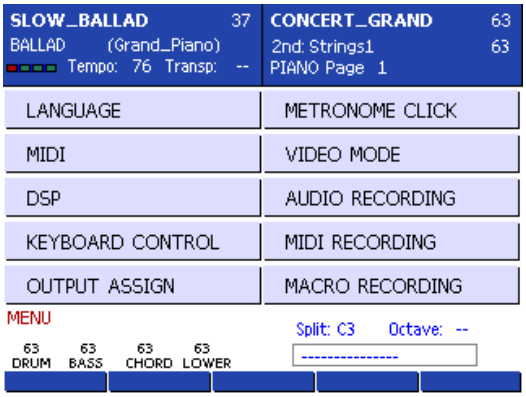


Figura 258

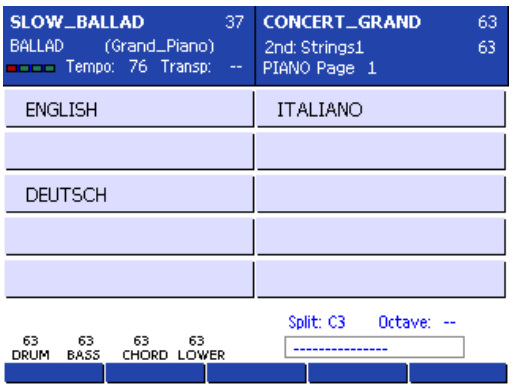


Figura 259

■ LANGUAGE

- Presione la tecla F1 (LANGUAGE) para abrir la página para seleccionar el idioma de los menús y de varias funciones (Figura 259). Mediante las teclas función F1-F10 se puede configurar uno de los siguientes idiomas:
  F1–ENGLISH: inglés.
  F3–DEUTSCH: alemán.
  F6–ITALIANO: italiano

Después de haber configurado el idioma, abandone el MENU con las teclas EXIT o MENU. Presione SAVE y F6 (CUSTOM STARTUP) para memorizar la configuración y encender el teclado con el idioma elegido.

NOTA

En la ventana aparecen solamente los idiomas que se encuentran realmente presentes en el teclado. Podrá añadir otros idiomas cuando quiera, para ello solamente ha de añadir un archivo en el disco duro.

■ MIDI

- Presione la tecla F2 (MIDI) del MENU para abrir la página de configuración MIDI (Figura 260). Con las teclas F1-F10 puede abrir las siguientes páginas de configuración:
  F1 - CHANNEL TX: configura los canales de transmisión.
  F2 - FILTER PROG.CHANGE TX: configura el filtro de los datos y de program change.
  F3 - TRANPOSE TX: configura la transmisión de las partes desplazadas.
  F4 - UTILITY: página de utilities (véase más adelante).
  F6 - CHANNEL RX: configura la recepción del canal MIDI.
  F7 - FILTER PROG.CHANGE RX: configura el filtro de los datos y del Program Change.
  F8 - TRANSPOSE RX: configura la recepción de las partes desplazadas.

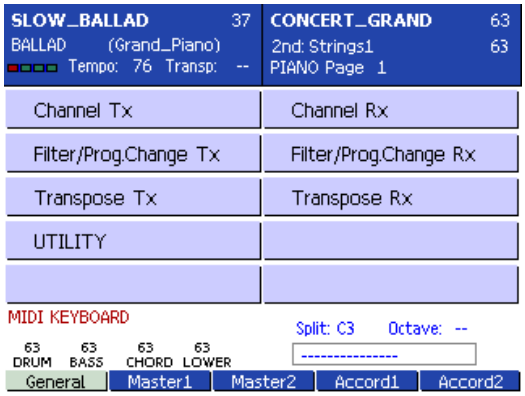


Figura 260

NOTA

Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor por defecto —, o sea ningún canal MIDI. Significa que la parte no se transmite mediante MIDI.

CHANNEL TX

Al presionar la tecla F1 se abre una ventana parecida a la de la Figura 261. Donde se pueden configurar todos los canales de transmisión MIDI para cada parte individual del teclado mediante las teclas F1-F10. Presione la tecla F1-10 correspondiente a la parte y asigne el canal MIDI de transmisión de 1 a 16 mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE.

F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Drum1
F5–Drum2
F6–Global (canal global del teclado)
F7–Registration
F8–Voicetron
F9–ARRANGER CHORDS (abre otra ventana)
F10–VOICE/DRAWBAR (abre otra ventana)

Además de con las teclas F1-10, considere que se pueden seleccionar las varias partes también con las teclas CURSOR ▲ ▼.

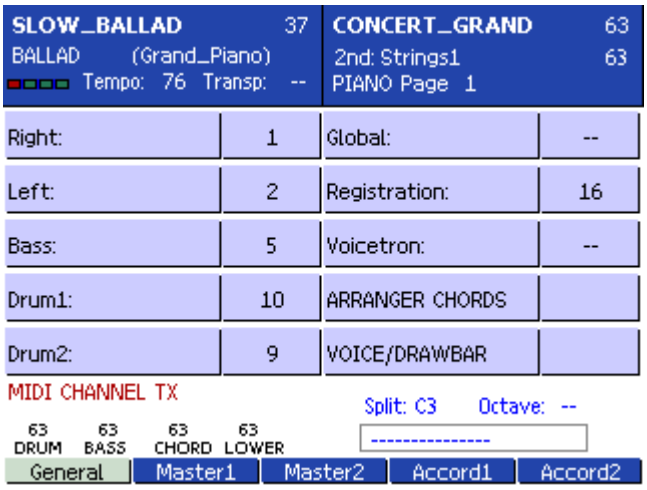


Figura 261

ARRANGER CHORDS

Al presionar la tecla F9 se abre otra ventana para la asignación de los canales MIDI a cada parte individual del Arranger, como se ve en la Figura 262. Al presionar las teclas F1-F10 o las teclas CURSOR ▲ ▼ se pueden seleccionar las partes del Arranger a las que asignar el canal MIDI de transmisión de 1 a 16 mediante las teclas CURSOR ◄ ► o DATA/VALUE.

F1–Chord1
F2–Chord2
F3–Chord3
F4–Chord4
F5–Chord5
F6–Lower1
F7–Lower2
F8–Live Chord L (Mono)
F9–Live Chord R

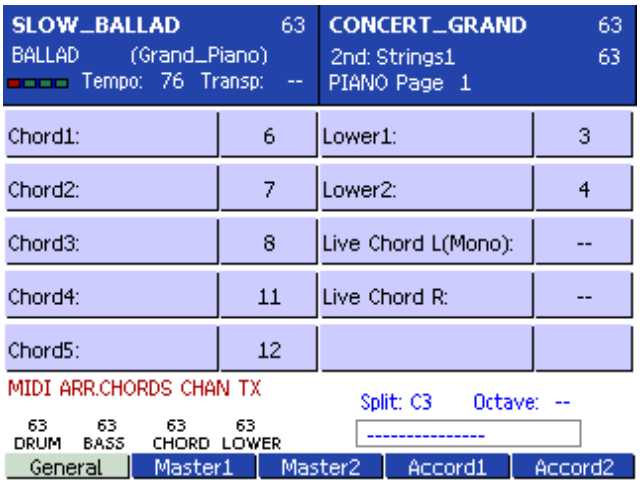


Figura 262

VOICE/DRAWBAR

Al presionar la tecla F10 se abre otra ventana para la asignación de los canales MIDI a cada VOICE, DRAWBAR, Click y Percussion, como se ve en la Figura 263. Al presionar las teclas F1-F10 o las teclas CURSOR ▲ ▼ se pueden seleccionar las partes a las que asignar el canal MIDI de transmisión de 1 a 16 mediante las teclas CURSOR ◄ ► o DATA/VALUE.

F1–Voice1
F2–Voice2
F3–Voice3
F4–2ndVoice1
F5–2ndVoice2
F6–GM/RAM Voices
F7–Drawbar
F8–Click
F9–Percussion

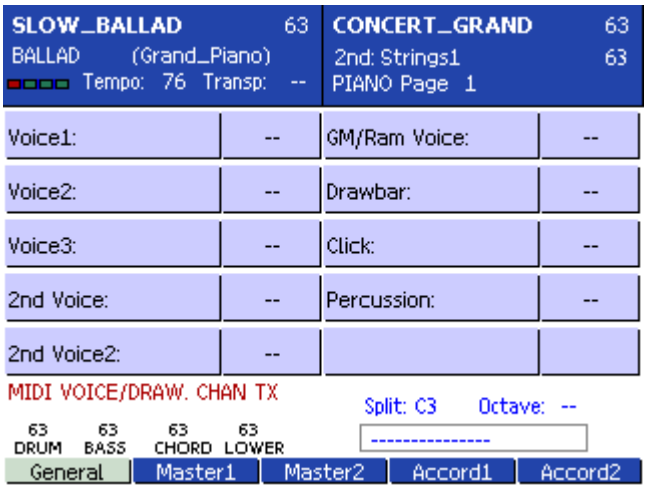


Figura 263

NOTA

Para regresar a la página precedente del MENU, presione la tecla EXIT en el panel frontal. Presione la tecla MENU para abandonar inmediatamente el entorno MENU sin guardar las modificaciones aportadas.

General, Master1, Master2, Accord1, Accord2

Se pueden memorizar las configuraciones MIDI en cinco Preset, asignados a las teclas USER de 1 a 5:
General: Preset general
Master1: Preset para un teclado Master
Master2: Preset para un segundo teclado Master
Accord1: Preset para un acordeón MIDI
Accord2: Preset para un segundo acordeón MIDI
La Figura 264 ilustra la página relativa a Master2 (tecla USER 2). Las explicaciones siguientes y las ilustraciones se refieren al Preset General, al ser el procedimiento totalmente idéntico para los Preset Master1, Master2, Accord1 y Accord2.

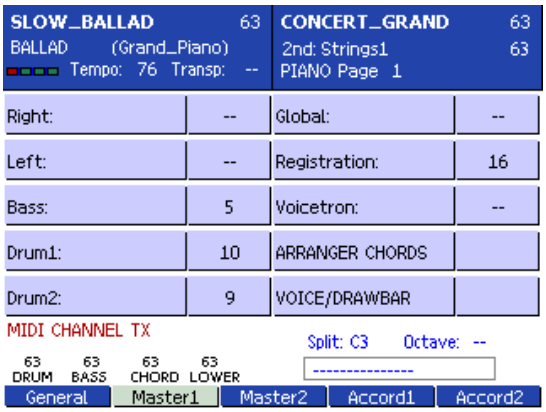


Figura 264

Guardar las configuraciones MIDI

Para guardar las configuraciones MIDI, presione la tecla SAVE en el panel frontal. Aparecerá un breve mensaje “SAVE MIDI Setting” (guardar configuraciones MIDI). Las configuraciones MIDI sin guardar no se memorizan. Cuando encienda el teclado la próxima vez, volverán las configuraciones precedentes.

FILTER PROG.CHANGE TX

En la primera pantalla del menú MIDI, al presionar la tecla F2 se abre la ventana para las configuraciones del filtro de los datos y Program Change en transmisión (Figura 265).
Mediante las teclas F1-F10 se seleccionan las partes para las que se quiere configurar el filtro:
F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Drums
F5–ALL PARTS
F6–Global (canal global del teclado)
F7–Registration
F8–Voicetron
F9–ARRANGER CHORDS (abre otra ventana)
F10–VOICE/DRAWBAR (abre otra ventana)
Seleccione las varias opciones de filtro en transmisión MIDI mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para configurar el valor FILTERED para activar el filtro de la opción seleccionada, o el valor “—” para desactivar el filtro.
Las opciones de filtro son (Figuras 265, 266, 267):

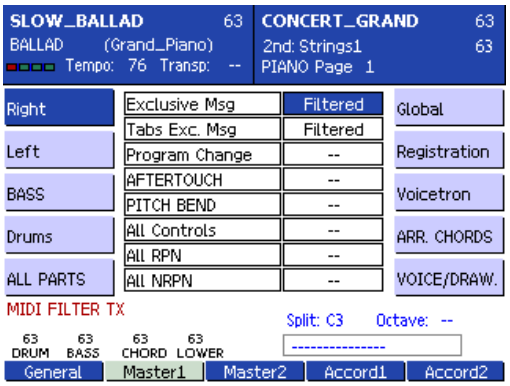


Figura 265

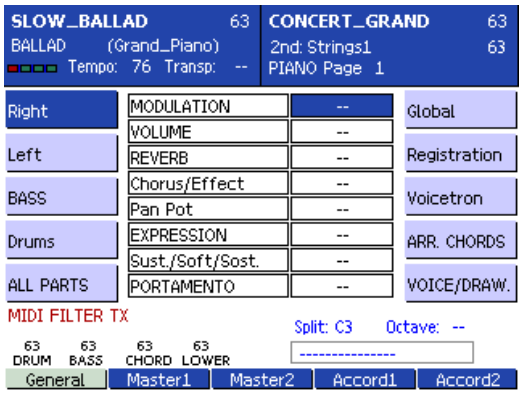


Figura 266

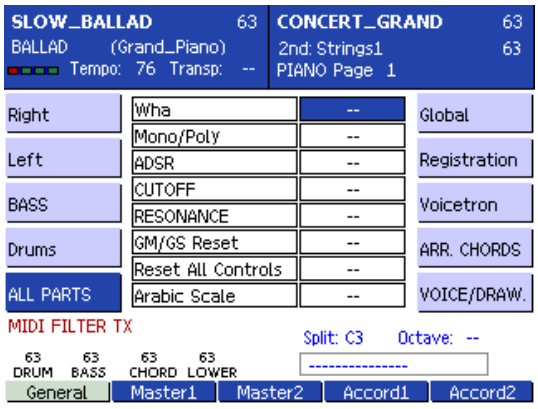


Figura 267

Exclusive Msg	Pan Pot
Tabs Exc. Msg	EXPRESSION
Program Change	Sust./Soft/Sost.
AFTERTOUCH	PORTAMENTO
PITCH BEND	WHA
All Controls	Mono/Poly
All RPN	ADSR
All NRPN	CUTOFF
MODULATION	RESONANCE
VOLUME	GM/GS Reset
REVERB	Reset All Controls
Chorus/Effect	Arabic Scale

TRANPOSE TX

En la primera pantalla del menú MIDI, al presionar la tecla F3 se abre la ventana para configurar la transposición de las partes en transmisión MIDI. Como se ve en la Figura 268, puede seleccionar con las teclas F1-F10 o con las teclas CURSOR ▲ ▼ las partes que transponer en transmisión MIDI. Mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE, puede asignar el valor de la transposición de +/- 36 semitonos con pasos de 1 semitono. Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor por defecto —, o sea ninguna transposición.

F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Lower1
F5–Lower2
F6–Chord1
F7–Chord2
F8–Chord3
F9–Chord4
F10–Chord5

CHANNEL RX

De una forma similar al procedimiento del CHANNEL TX, presione la tecla F6 para acceder a la ventana para la configuración de los canales de recepción MIDI para cada parte individual (Figura 269). Presione las teclas F1-10 o las teclas CURSOR ▲ ▼ para seleccionar la parte a la que asignar el canal MIDI de 1 a 16 mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE.

F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Drum1
F5–Drum2
F6–Global (canal global del teclado)
F7–Registration
F8–Voicetron
F9–ARRANGER CHORDS (abre otra ventana)
F10–VOICE/DRAWBAR (abre otra ventana)

ARRANGER CHORDS

Presione la tecla F9 para abrir la ventana para la asignación de los canales MIDI en recepción (Figura 270). Asigne el canal MIDI de 1 a 16 mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE.

F1–Chord1
F2–Chord2
F3–Chord3
F4–Chord4
F5–Chord5
F6–Lower1
F7–Lower2
F8–Live Chord L (Mono)
F9–Live Chord R

VOICE/DRAWBAR

Presione la tecla F10 para abrir una ventana parecida a la de la Figura 271. Al presionar las teclas F1-F10 o

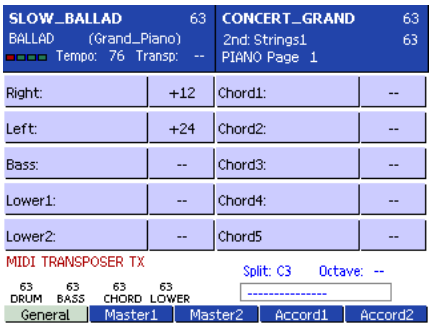


Figura 268

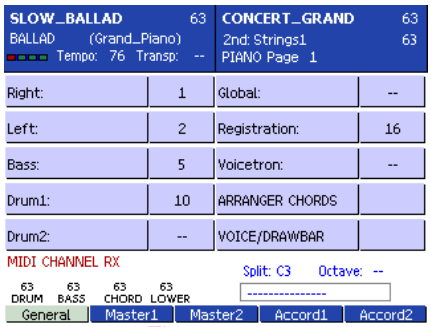


Figura 269

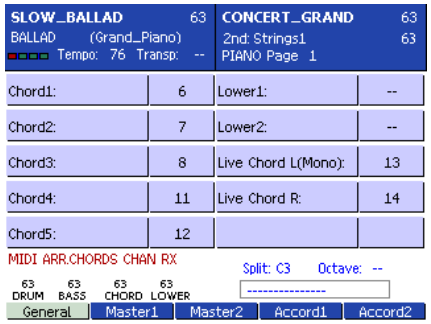


Figura 270

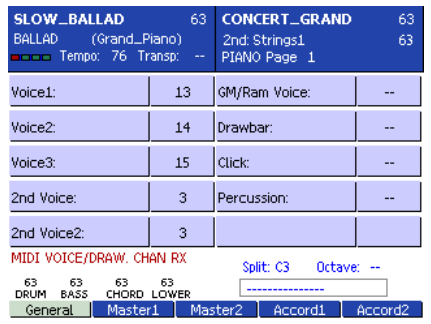


Figura 271

las teclas CURSOR ▲ ▼ se pueden seleccionar las partes a las que asignar el canal MIDI de recepción de 1 a 16 mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE.

F1–Voice1
F2–Voice2
F3–Voice3
F4–2ndVoice1
F5–2ndVoice2
F6–GM/RAM Voices
F7–Drawbar
F8–Click
F9–Percussion

FILTER PROG.CHANGE RX

En la primera pantalla del menú MIDI, al presionar la tecla F7 se abre la ventana para las configuraciones del filtro de los datos y Program Change en recepción (Figura 272). Mediante las teclas F1-F10 se seleccionan las partes para las que se quiere configurar el filtro:

F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Drums
F5–ALL PARTS
F6–Global (canal global del teclado)
F7–Registration
F8–Voicetron
F9–ARRANGER CHORDS (abre otra ventana)
F10–VOICE/DRAWBAR (abre otra ventana)

Seleccione las varias opciones de filtro en recepción MIDI mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ o la rueda DATA/VALUE. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para configurar el valor FILTERED para activar el filtro de la opción seleccionada, o el valor "—" para desactivar el filtro.

Las opciones de filtro son (Figuras 272, 273, 274):

Exclusive Msg	Pan Pot
Tabs Exc. Msg	EXPRESSION
Program Change	Sust./Soft/Sost.
AFTERTOUCH	PORTAMENTO
PITCH BEND	WHA
All Controls	Mono/Poly
All RPN	ADSR
All NRPN	CUTOFF
MODULATION	RESONANCE
VOLUME	GM/GS Reset
REVERB	Reset All Controls
Chorus/Effect	Arabic Scale

TRANPOSE RX

En la primera pantalla del menú MIDI, al presionar la tecla F8 se abre la ventana para configurar la transposición de las partes en recepción MIDI. Como se ve en la Figura 275, puede seleccionar con las teclas F1-F10 o con las teclas CURSOR ▲ ▼ la parte que transponer en recepción MIDI. Mediante las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE, puede asignar el valor de la transposición de +/-36 semitonos con pasos de 1 semitono. Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor por defecto —, o sea ninguna transposición.

F1–Right
F2–Left
F3–Bass
F4–Lower1
F5–Lower2
F6–Chord1
F7–Chord2
F8–Chord3
F9–Chord4
F10–Chord5

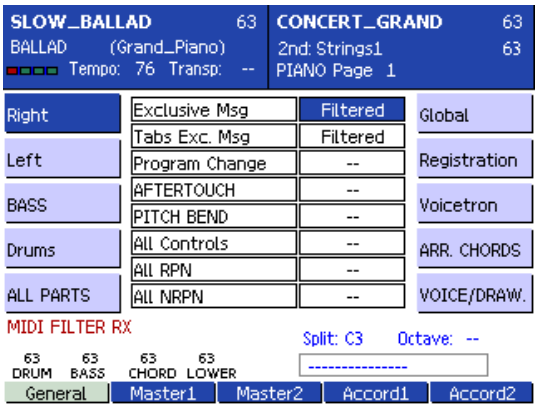


Figura 272

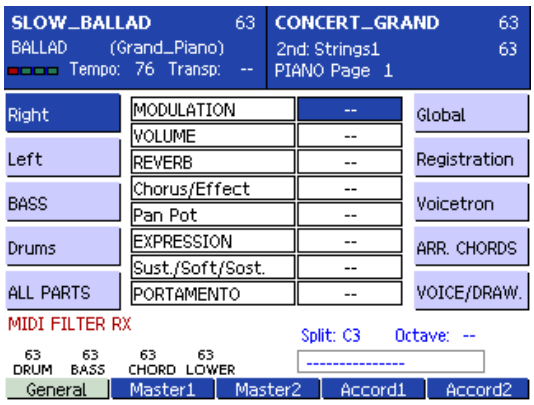


Figura 273

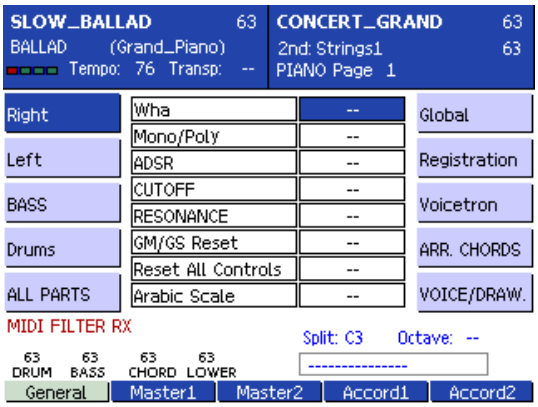


Figura 274

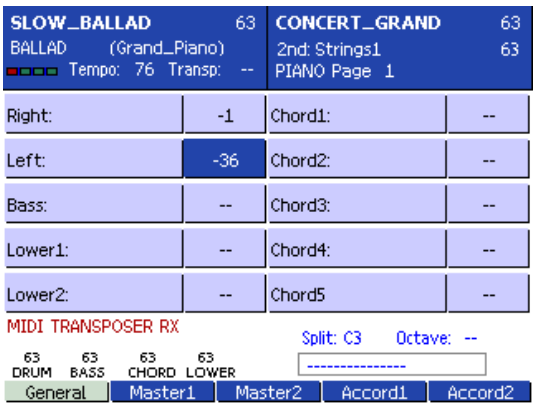


Figura 275

UTILITY

En la primera pantalla del menú MIDI, al presionar la tecla F4 se abre la ventana UTILITY como se ve en la Figura 276. Donde se pueden configurar los siguientes parámetros al presionar directamente las teclas F1-F10:

- F1–SOFT-THRU: habilita el MIDI Thru. Los datos en ingreso en el puerto MIDI IN se retransmiten en el puerto MIDI Out.
- F2–MIDI CLOCK IN: habilita la recepción del reloj MIDI.
- F3–MIDI CLOCK OUT: habilita la transmisión del reloj MIDI.
- F4–LOCAL: habilita la función Local On/ Off del teclado. En Local Off no se oirá ningún sonido en la salida.
- F5–MIDI PORT IN KEYB: habilita el puerto MIDI IN 1 o 2 para la recepción de los datos General MIDI.
- F6–USB MIDI OUT: habilita la transmisión MIDI en el puerto USB.
- F7–GM2 MODE: habilita el modo General MIDI 2.
- F8–GLOBAL GM TX: habilita la transmisión General MIDI.
- F9–MIDI IN SEND TO: habilita la transmisión de los datos del puerto MIDI IN al puerto MIDI out 1 o 2.

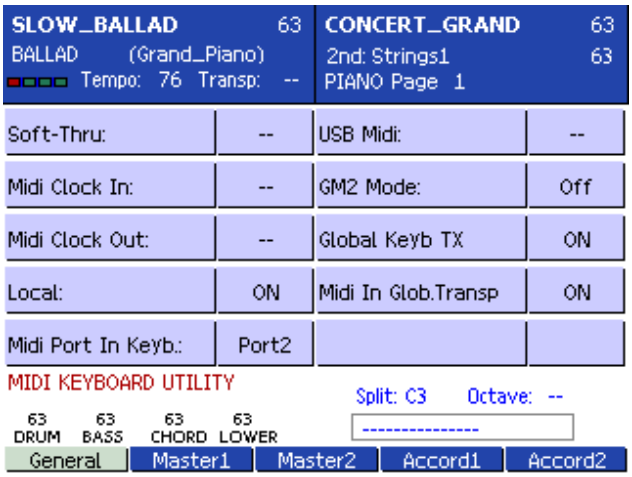


Figura 276

Figura 277

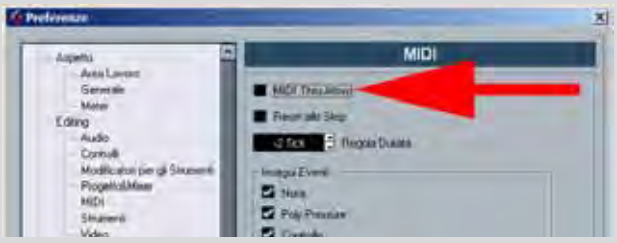
USB MIDI OUT

Cuando se activa el modo USB MIDI OUT en la página UTILITY, si el teclado se conecta al puerto USB de un PC, se instalará automáticamente el driver USB SPEAKERS para la transmisión de datos MIDI desde y hacia el PC conectado.
Cuando el teclado está conectado mediante USB al PC, el LED verde de la tecla USB (EXIT) se enciende.
El teclado podrá utilizarse como una unidad externa de control y de generación sonora para aplicaciones MIDI, como, por ejemplo, Cubase, Sonar, Reaper y así sucesivamente.
Tras haber abierto la aplicación MIDI se puede seleccionar el puerto MIDI In y el puerto MIDI Out identificado como USB SPEAKERS.
En la Figura 277 la flecha indica los puertos MIDI IN y MIDI OUT de una pista de Cubase.
Después de abrir la comunicación MIDI mediante USB, se podrán grabar las pistas MIDI.
El material grabado mediante MIDI en una pista del sequencer podrá escucharse directamente mediante el módulo interno de Audya.
Para la correcta reproducción de las diferentes partes y de los instrumentos, se aconseja configurar los mismos canales MIDI para la transmisión y la recepción.

Por ejemplo:
Right: canal MIDI 1 tanto TX como RX
Left: canal MIDI 2 tanto TX como RX

NOTA

Para evitar peligrosos loops MIDI, se aconseja desactivar el MIDI THRU de la aplicación que graba y reproduce las pistas MIDI. Para la reproducción correcta de las varias partes y de los instrumentos, se aconseja configurar los mismos canales MIDI para la transmisión y la recepción.



Bass: canal MIDI 3 tanto TX como RX
Chord1: canal MIDI 5 tanto TX como RX
Drum1: canal MIDI 10 tanto TX como RX y así sucesivamente.

■ DSP

- En la primera pantalla del menú, presione la tecla F3 para abrir la página de configuración del Digital Signal Processor, o sea el procesador digital de señal (Figura 278). Con las teclas F1-F10 puede abrir las siguientes páginas:
  F1 - REVERB: configura la reverberación
  F2 - CHORUS: configura el coro.
  F3 - ECHO-DELAY: configura el eco/retardo.
  F4 - DISTORTION: configura el efecto de distorsión.
  F5 - ROTOR: configura el efecto rotor (Leslie).
  F6 - DRAWBAR OVERDRIVE: configura el efecto de distorsión del órgano.
  F7 - EQUALIZER: configuraciones del ecualizador.
  F8 - WAVE EQUALIZER: configuraciones del ecualizador para archivos wave.

REVERB

Al presionar la tecla F1 de la página DSP, se abre la ventana REVERB, como se ve en la Figura 279. Donde se pueden seleccionar los siguientes parámetros:

F1–RIGHT REVERB: selección de la reverberación para la mano derecha (abre otra ventana).

F2–LEFT/GM REVERB: selección de la reverberación para la mano izquierda y las partes GM (abre otra ventana).

F6–Right Level: configuraciones de la cantidad de reverberación para la mano derecha (valores 0-63).

F7–Left/GM Level: configuraciones de la cantidad de reverberación para la mano izquierda y para las partes GM (valores 0-63).

NOTA

Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor 0.

F8–Micro Level: configuraciones de la cantidad de reverberación para el micrófono (valores 0-63).

RIGHT REVERB

En la página REVERB, al presionar la tecla F1 (Right Reverb) se abre la página para la selección de la reverberación para la mano derecha (Figura 280). Los Preset de reverberación son 10 en la primera página y 10 en la segunda página, accesibles mediante cualquier tecla CURSOR ◄ ► o la rueda DATA/VALUE. Presione la tecla F1-F10 para seleccionar el tipo de reverberación correspondiente:

Studio1 e Studio2	Hangar
Club1 e Club2	Galaxy
Hall1 e Hall2	Space
Theatre1 e Theatre2	User1, User2, User3, User4 e User5 (véase más adelante)
Stage1 e Stage2	
Church1 e Church2	

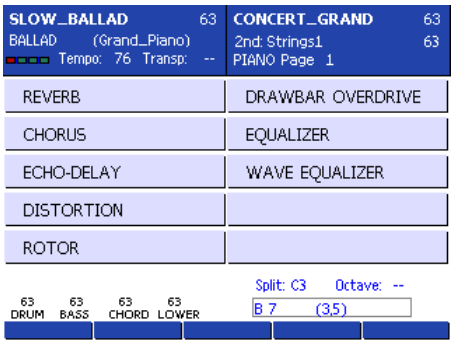


Figura 278

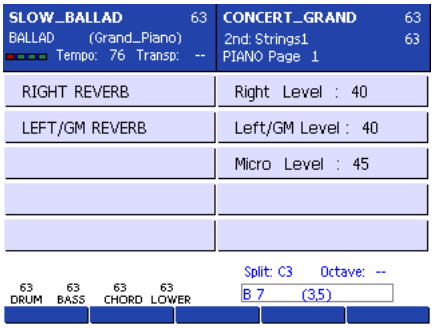


Figura 279

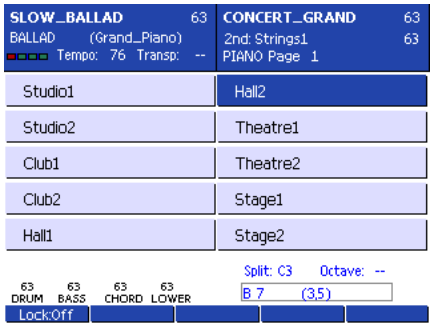


Figura 280

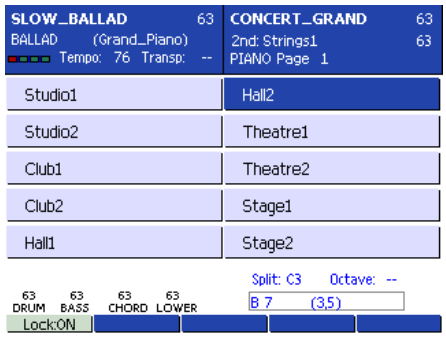


Figura 281

En cuanto se selecciona el efecto para la mano derecha, se puede oír directamente en el split derecho del teclado. Para bloquear la reverberación para que no cambie nunca aunque se cambie el Program o Registration o durante el encendido, presione la tecla **Lock: ON**, correspondiente a la tecla USER 1 (Figura 281). Después de haber elegido el tipo de efecto, abandone el entorno con la tecla EXIT o presionando directamente la tecla MENU.
Para memorizar el tipo de reverberación, presione la tecla USER SAVE en el panel frontal y F6 (CUSTOM STARTUP).

LEFT/GM REVERB

En la página REVERB, al presionar la tecla F2 (LEFT/GM REVERB) se abre la página para la selección de la reverberación para la mano izquierda y para las partes GM (Figura 282). Los Preset de reverberación disponibles son los mismos que los de la mano derecha que hemos visto en el párrafo anterior.
Para bloquear la reverberación para que no cambie nunca aunque se cambie el Program o Registration , presione la tecla Lock: ON, correspondiente a la tecla USER 1, como lo indica la flecha de la Figura 282.
Después de haber elegido el tipo de efecto, abandone el entorno con la tecla EXIT o presionando directamente la tecla MENU.

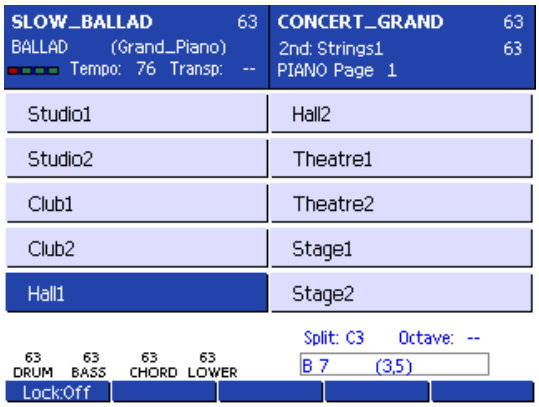


Figura 282

USER REVERB

Cuando se selecciona la reverberación para la mano derecha o para la mano izquierda y las partes GM se puede elegir uno de los 5 USER REVERB (Figura 283) correspondientes a las teclas F6-F10 de la segunda página de REVERB. Al presionar la tecla EDIT del panel frontal se pueden personalizar las reverberaciones del usuario y memorizarlas como User Rev1, User Rev2, User Rev3, User Rev4 y User Rev5. La Figura 284 muestra la página de los parámetros User Rev1 modificables mediante las teclas F1-F10 y las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE:

F1– Elección del User Rev (de 1 a 5)
F2–LEVEL: nivel de la reverberación (valores 0–63)
F3–TIME: tiempo de la reverberación (valores 0–63)
F4–THRESHOLD GATE: umbral de corte de la reverberación (valores 0–63)
F5–HIGH DAMP: atenuación de las frecuencias agudas de la reverberación (valores 0–63)
F7–ALGORITHM: tipo de algoritmo (Long1, Long2, Medium, Short1, Short2)

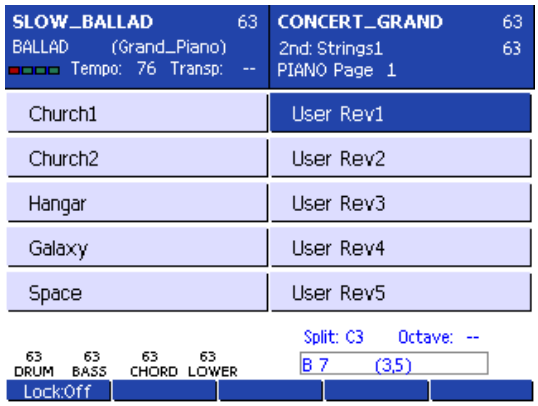


Figura 283

NOTA

Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor 0.

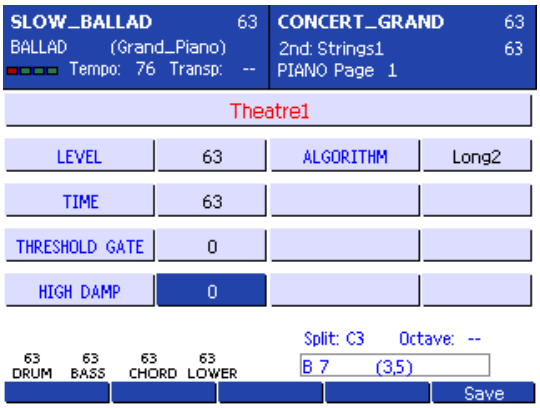


Figura 284

Después de haber configurado los parámetros, puede guardar la reverberación personalizada al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO DISK (guardar datos en disco).

CHORUS

Al presionar la tecla F2 de la página DSP, se abre la ventana CHORUS, como se ve en la Figura 285. Donde se pueden seleccionar los siguientes parámetros:

F1–CHORUS RIGHT: selección del Chorus para la mano derecha (abre otra ventana).
F2–CHORUS LEFT/GM: selección del Chorus para la mano izquierda y las partes GM (abre otra ventana).
F6–Right Level: configuraciones de la cantidad de Chorus para la mano derecha (valores 0-63).
F7–Left/GM Level: configuraciones de la cantidad de Chorus para la mano izquierda y para las partes GM (valores 0-63).

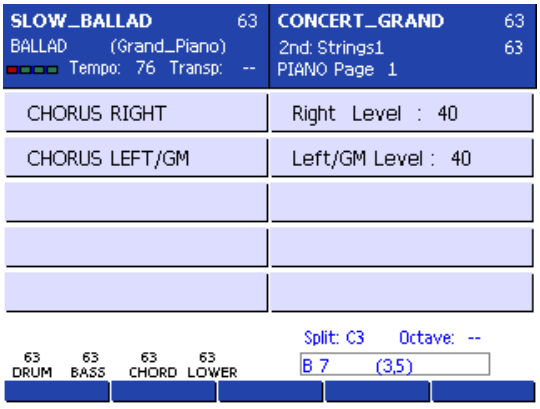


Figura 285

CHORUS RIGHT

En la página CHORUS, al presionar la tecla F1 (CHORUS RIGHT) se abre la página para la selección del Chorus para la mano derecha (Figura 286).
Los Preset de Chorus son 10 en la primera página y 10 en la segunda página, accesibles mediante cualquier tecla CURSOR o con la rueda DATA/VALUE.
Presione la tecla F1-F10 para seleccionar el tipo de Chorus correspondiente:

Chorus1, Chorus2 ... Chorus6
Tremolo1, Tremolo2 e Tremolo3
Phaser1, Phaser2 e Phaser3
Flanger1, Flanger2 e Flanger3
User1, User2, User3, User4 e User5 (véase más adelante)

En cuanto se selecciona el efecto para la mano derecha, se puede oír tocando directamente en el split derecho del teclado.
Para bloquear el Chorus para que no cambie nunca aunque se cambie el Program o Registration , presione la tecla Lock: ON, correspondiente a la tecla USER 1, como lo indica la flecha de la Figura 286.
Después de haber elegido el tipo de efecto, abandone el entorno con la tecla EXIT o presionando directamente la tecla MENU.
Para memorizar el tipo de efecto, presione la tecla USER SAVE en el panel frontal y F6 (CUSTOM STARTUP).

CHORUS LEFT/GM

En la página CHORUS, al presionar la tecla F2 (LEFT/GM REVERB) se abre la página para la selección del Chorus para la mano izquierda y para las partes GM.
Los Preset de Chorus disponibles son los mismos que los de la mano derecha que hemos visto en el párrafo anterior.
Para bloquear el Chorus para que no cambie nunca aunque se cambie el Program o Registration, presione la tecla Lock: ON, correspondiente a la tecla USER 1, como lo indica la flecha de la Figura 286. Después de haber elegido el tipo de efecto, abandone el entorno con la tecla EXIT o presionando directamente la tecla MENU.

USER CHORUS

Cuando se selecciona el Chorus para la mano derecha o para la mano izquierda y las partes GM se puede elegir uno de los 5 USER CHORUS (Figura 287) correspondientes a las teclas F6-F10 de la segunda página de CHORUS.
Al presionar la tecla EDIT del panel frontal se pueden personalizar los Chorus del usuario y memorizarlos como User Cho1, User Cho2, User Cho3, User Cho4 y User Cho5.
La Figura 288 muestra la página de los parámetros User Cho1 modificables mediante las teclas F1-F10 y las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE:

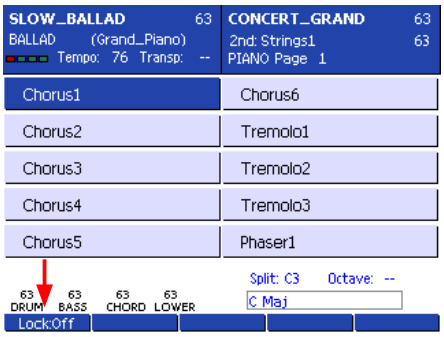


Figura 286

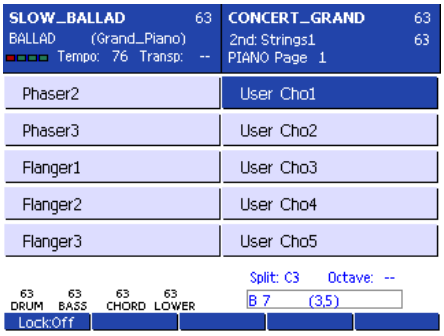


Figura 287

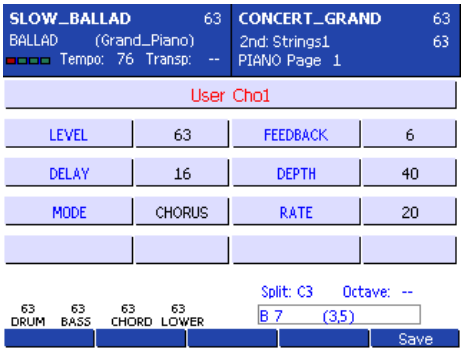


Figura 288

F1– Elección del User Cho (de 1 a 5)
F2–LEVEL: nivel del Chorus (valores 0–63)
F3–TIME: retardo del Chorus (valores 0–63)
F4–MODE: modo del Chorus (Chorus, Flanger,Tremolo y Phaser)
F7–FEEDBACK: cantidad de feedback (valores 0–63)
F8–DEPTH: profundidad del Chorus (valores 0–63)
F9–RATE: velocidad del Chorus (valores 0–63)

NOTA

Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor 0.

Después de haber configurado los parámetros puede guardar el Chorus personalizado al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO DISK (guardar datos en disco).

ECHO-DELAY

Al presionar la tecla F3 de la página DSP, se abre la ventana ECHO-DELAY, como se ve en la Figura 289. Esta página permite la selección del tipo de ECHO-DELAY que configurar en el DSP para que esté disponible en el PROGRAM en donde se ha asignado al menos un algoritmo de ECHO (Figura 290).
Los Preset de Echo disponibles son 10 en la primera página y 10 en la segunda página, accesibles mediante cualquier tecla CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE.
Presione la tecla F1-F10 para seleccionar el tipo de Echo correspondiente:

Mono Echo1 ... Mono Echo5
Stereo Echo1 ... Stereo Echo5
Triple Echo1 ... Triple Echo5
Mono User1
Stereo User1 e Stereo User2
Triple User1 e Triple User2

Cuando se activa un Preset de Echo se puede configurar la opción Lock: On/Off como para los precedentes efectos de Reverb y Chorus y la opción Tap Enable/Disable (Figura 291). La opción Tap Enable/Disable permite activar o desactivar la función Tap del efecto Echo configurado en el PROGRAM. Dicho de otra manera, cuando tap está activado, se sincronizarán los retardos del efecto en base al tiempo corriente. Los retardos permanecerán sincronizados aunque se cambie el tiempo. Prácticamente, con el parámetro activado el efecto es sincronizado automáticamente con el tiempo.

USER ECHO-DELAY

Cuando se selecciona uno de los cinco efectos Echo personalizables por el usuario, si presiona la tecla EDIT del panel frontal se abre la página relativa a los parámetros de modificación del efecto correspondiente.
La Figura 292 muestra los parámetros para Mono User1, pero los parámetros son idénticos también para Stereo User 1, Stereo User 2, Triple User 1 y Triple User 2. La diferencia entre los tres tipos de efectos reside en el algoritmo de base. Los parámetros son los siguientes:
F1– Elección del User Echo (de 1 a 5)
F2–LEVEL: nivel del efecto (valores 0–63)
F3–TIME: retardo del efecto (valores 0–63)
F4–FEEDBACK: cantidad de feedback (valores 0–63)
F5–FILTER: cantidad de filtro pasa alto (valores 0–63)
F7–MASTER VOL.: volumen general (valores 0–63)
F8–LEFT VOL.: volumen canal izquierdo (valores 0–63)
F9–RIGHT VOL.: volumen canal derecho (valores 0–63)
F10–TAP MODE ON/OFF: habilita/inhabilita el modo Tap. Si se inhabilita el parámetro, el parámetro Tap Enable /Disable visto anteriormente no afectará al efecto.

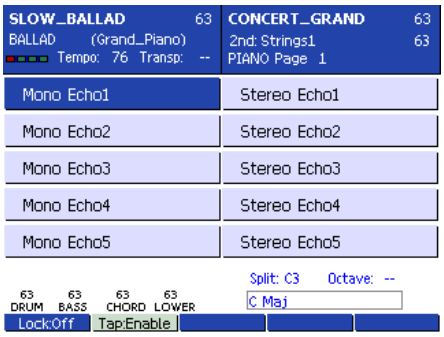


Figura 289

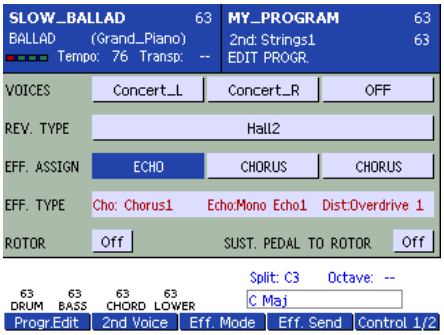


Figura 290

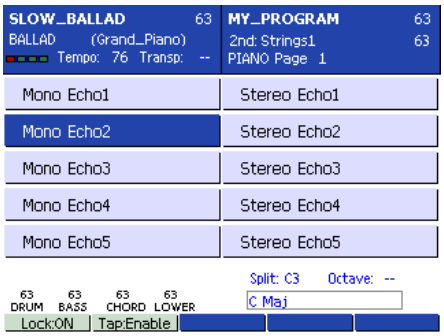


Figura 291

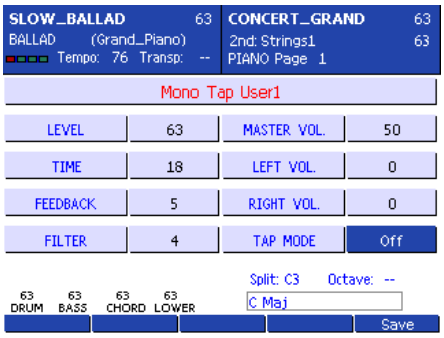


Figura 292

NOTA

Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor 0.

Después de haber configurado los parámetros puede guardar el efecto Echo personalizado al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO DISK (guardar datos en disco).

DISTORTION

Al presionar la tecla F4 de la página DSP, se abre la ventana DISTORSION, como se ve en la Figura 293. Esta página permite la selección del tipo de DISTORTION que configurar en el DSP para que esté disponible en el PROGRAM en donde se ha asignado al menos un algoritmo de DISTORTION (Figura 294).
Los Preset de Distortion disponibles son 10 en la primera página y 10 en la segunda página, accesibles mediante cualquier tecla CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE.
Presione la tecla F1-F10 para seleccionar el tipo de distorsión correspondiente:

Overdrive1 ... Overdrive3
Tube1 e Tube2
Distorsion1 ... Distorsion3
Hyper Dist.
Grunge
Fuzz
Hot British
Org. Over1 ... Org. Over3
Over. User1 e Over. User2
Dist. User1, Dist. User2 e Dist. User3

Cuando se activa un Preset de Distortion se puede configurar la opción Lock:On/Off igual que para los efectos precedentes.

USER DISTORTION

Cuando se selecciona uno de los cinco efectos Distortion personalizables por el usuario, si presiona la tecla EDIT del panel frontal se abre la página relativa a los parámetros de modificación del efecto correspondiente.
La Figura 295 muestra los parámetros para Over. User1, pero los parámetros son idénticos también para Over. User 2, Dist.User 2, Dist. User 1 y Dist. User 3. La diferencia entre los tres tipos de efectos reside en el algoritmo de base.
Los parámetros son los siguientes:
F1– Elección del User Distortion (de 1 a 5)
F2–GAIN: nivel del efecto (valores 0–63)
F3–INPUT LEVEL: nivel de entrada (valores 0–63)
F4–FILTER FREQ: corte de la frecuencia del filtro pasa alto (valores 0–63)
F5–FILTER FREQ: resonancia del filtro (valores 0–63)
F7–OTUPUT LEVEL: volumen general (valores 0–63)
F8–SUSTAIN: cantidad de sustain (valores 0–63)
F9–TYPE: tipo de algoritmo (Tube, Grunge, Sharp, Heavy, Punk).

NOTA

Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor 0.

Después de haber configurado los parámetros puede guardar el efecto Distortion personalizado al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO

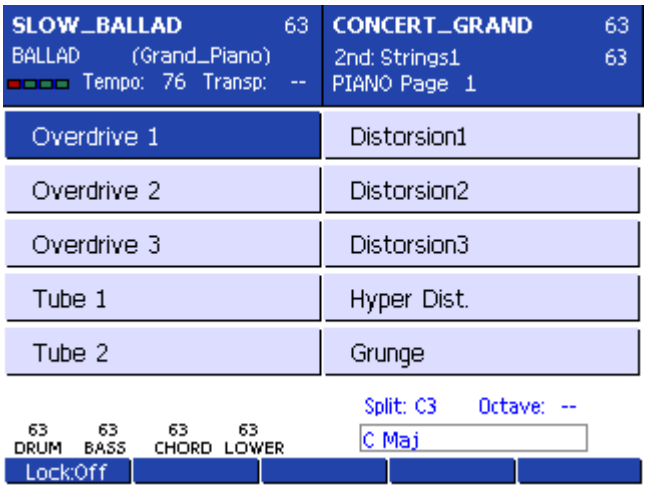


Figura 293

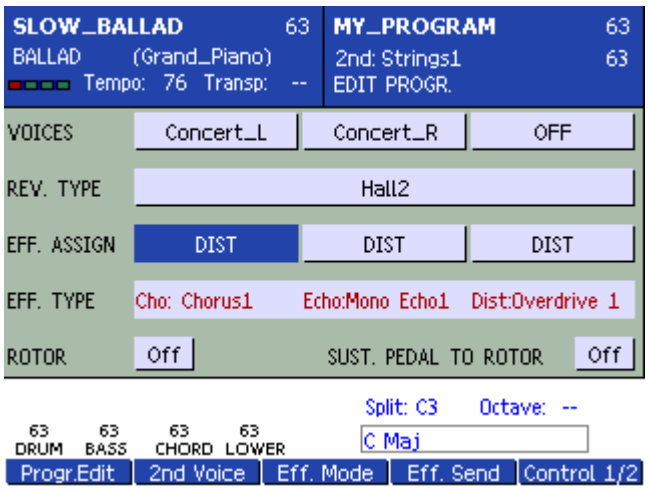

SLOW_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 76 Transp: --
MY_PROGRAM 63
2nd: Strings1 63
EDIT PROGR.
VOICES Concert_L Concert_R OFF
REV. TYPE Hall2
EFF. ASSIGN DIST DIST DIST
EFF. TYPE Cho: Chorus1 Echo:Mono Echo1 Dist:Overdrive 1
ROTOR Off SUST. PEDAL TO ROTOR Off
Split: C3 Octave: --
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
C Maj
Progr.Edit 2nd Voice Eff. Mode Eff. Send Control 1/2

Figura 294

DISK (guardar datos en disco).

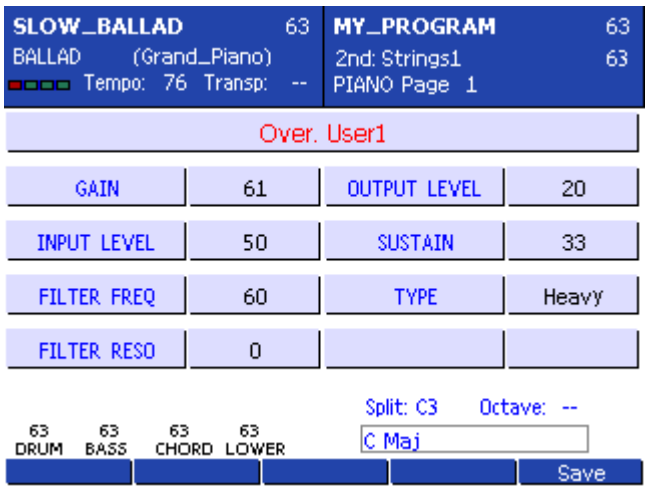


Figura 295

ROTOR

Al presionar la tecla F5 de la página DSP, se abre la ventana ROTOR, como se ve en la Figura 296.
Esta página permite seleccionar la velocidad del rotor:
F1–SLOW
F2- FAST
La misma función se encuentra disponible mediante las dos teclas SLOW y FAST de la sección ROTOR del panel frontal.

DRAWBAR OVERDRIVE

Al presionar la tecla F6 de la página DSP, se abre la ventana DRAWBAR OVERDRIVE, como se ve en la Figura 297. Esta página permite la selección del tipo de DRAWBAR OVERDRIVE que configurar en el DSP para que esté disponible en DRAWBAR.
Los Preset de Drawbar Overdrive disponibles son 5 y solo ha de presionar una de las teclas F1-F5 para seleccionar el tipo de efecto Overdrive correspondiente:

Overdr1 ... Overdr5

Cuando se activa un Preset de Overdrive se puede configurar la opción Lock: On/Off igual que para los efectos precedentes.
Después de seleccionar uno de los cinco Preset Overdrive, al presionar la tecla EDIT del panel frontal se abre la página relativa a los parámetros de modificación, como se ve en la Figura 298. Los parámetros son idénticos para los cinco efectos Overdrive:
F1–Elección del Overdrive (de 1 a 5)
F2–GAIN: nivel del efecto (valores 0–127)
F3–FILTER LEVEL: nivel del filtro (valores 0–63)
F4–FILTER FREQ: corte de la frecuencia del filtro pasa alto (valores 0–63)
F5–FILTER FREQ: resonancia del filtro (valores 0–63)
F7–INPUT GAIN: nivel de entrada (valores 0–63)
F8–OTUPUT LEVEL: nivel de salida (valores 0–63)

NOTA

Al presionar juntas las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor 0.

Después de haber configurado los parámetros puede guardar el efecto Overdrive personalizado al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO DISK (guardar datos en disco).

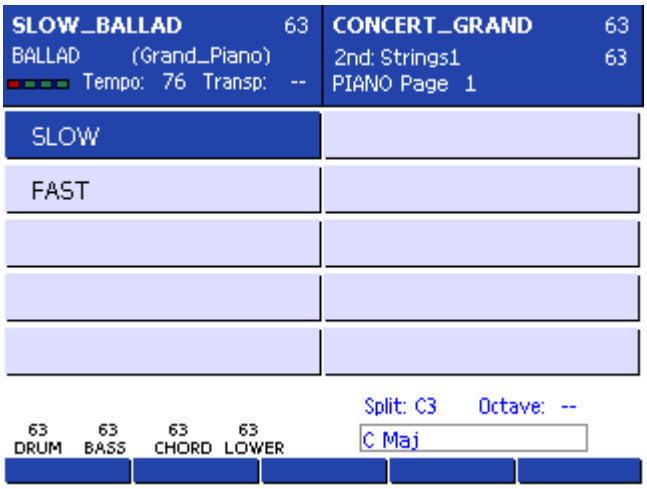


Figura 296

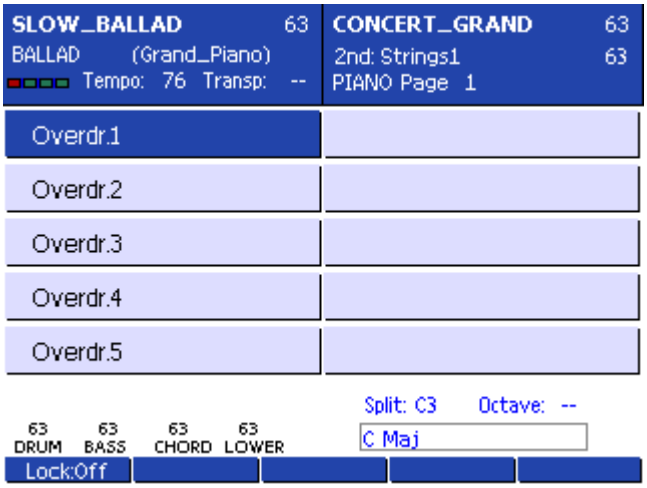


Figura 297

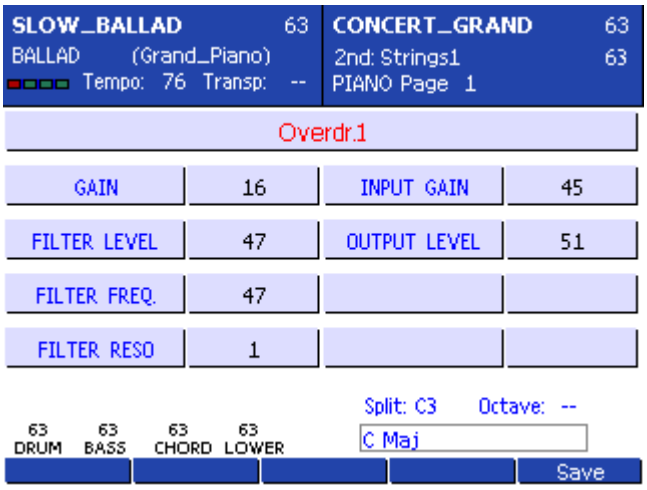


Figura 298

EQUALIZER

Al presionar la tecla F7 de la página DSP, se abre la ventana EQUALIZER, como se ve en la Figura 299. Esta página permite la selección del tipo de EQUALIZER que configurar como control general de ecualización del teclado.
Los Preset de EQUALIZER disponibles son 5 y solo ha de presionar una de las teclas F1-F5 para seleccionar el tipo de ecualizador correspondiente: Equalizer1 ... Equalizer5
Cuando se activa un Preset de Equalizer se puede configurar la opción Lock:On/Off igual que para los efectos precedentes.

Factory.....Flat

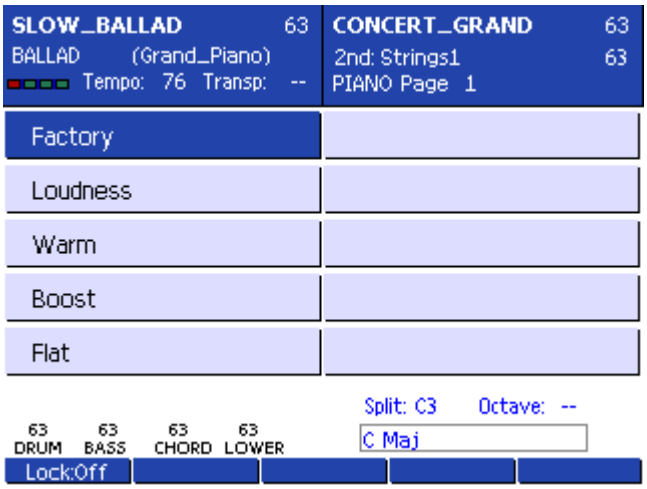


Figura 299

Después de seleccionar uno de los cinco Equalizer, al presionar la tecla EDIT del panel frontal se abre la página relativa a los parámetros de modificación, como se ve en la Figura 300. Los parámetros son idénticos para los cinco Equalizer:
F1–Elección del Equalizer (de 1 a 5)
F2–BASS FREQ: frecuencia de los bajos (valores 80–970 Hz)
F3–MID BASS FREQ: frecuencia de los medios bajos (valores 1050–1770 Hz)
F4–MID TREBLE FREQ: frecuencia de los medios altos (valores 3020–5290 Hz)
F5–TREBLE FREQ: frequencia de los altos (valores 6090– 14830 Hz)
F7–BASS GAIN: ganancia de los bajos (valores +/-12 dB)
F8–MID BASS GAIN: ganancia de los medios bajos (valores +/-12 dB)
F9–MID TREBLE GAIN: ganancia de los medios altos (valores +/-12 dB)
F10–TREBLE GAIN: ganancia de los altos (valores +/-12 dB)

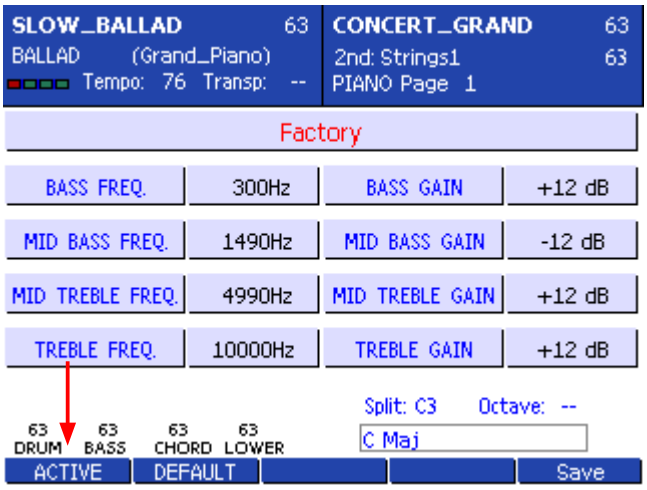


Figura 300

Para activar el ecualizador, presione la tecla USER (ACTIVE) como lo indica la flecha de la Figura 300.

La tecla USER 2 (DEFAULT) reconfigura los valores por defecto de los parámetros.
Después de haber configurado los parámetros puede guardar el efecto Equalizer personalizado al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO DISK (guardar datos en disco).

NOTA

Al presionar al mismo tiempo las teclas CURSOR ◄ ► se configura el valor por defecto de la frecuencia de la banda del EQ o se configura en 0 el valor de Gain de la banda del EQ.

WAVE EQUALIZER

Al presionar la tecla F8 de la página DSP, se abre la ventana WAVE EQUALIZER, como se ve en la Figura 301. Esta página permite la selección del tipo de WAVE EQUALIZER que configurar como control de ecualización del Wave Player.
Los Preset de EQUALIZER disponibles son 5 y solo ha de presionar una de las teclas F1-F5 para seleccionar el tipo de ecualizador correspondiente:

Factory.....Flat

Cuando se activa un Preset de Wave Equalizer se puede configurar la opción Lock: On/Off igual que para los efectos precedentes.
Después de seleccionar uno de los cinco Wave Equalizer, al presionar la tecla EDIT del panel frontal se abre la página relativa a los parámetros de modificación, como se ven en la Figura 302.
Los parámetros son idénticos para los cinco Wave Equalizer:

F1–Elección del Wave Equalizer (de 1 a 5)
F2–BASS FREQ: frecuencia de los bajos (valores 50–990 Hz)
F3–TREBLE FREQ: frecuencia de los medios bajos (valores 1030–16130 Hz)
F4–BASS GAIN: ganancia de los bajos (valores +/-12 dB)
F5–TREBLE GAIN: ganancia de los altos (valores +/-12 dB)
F7–VOICE ADJUST: ajuste de la frecuencia de cancelación de la voz (valores 1-300)

Para activar el WAVE EQUALIZER, presione la tecla USER 1 (ACTIVE).
La tecla USER 2 (DEFAULT) reconfigura los valores por defecto de los parámetros.

Al presionar la tecla USER 3 (VOICE ON/OFF) como lo indica la flecha de la Figura 302, se puede reducir la parte vocal del tema WAVE que se está reproduciendo. Si ajusta correctamente VOICE ADJUST y los los parámetros relativos a las frecuencias y a la ganancia de los bajos y de los altos, se puede quitar casi en su totalidad la parte cantada en el tema.

Para activar la función de cancelación de la parte vocal, presione la tecla F1 (LEAD MUTE) cuando el WAVE Player se encuentra en funcionamiento (Figura 303).

Después de haber configurado los parámetros puede guardar el Preset de Wave Equalizer personalizado al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO DISK (guardar datos en disco).

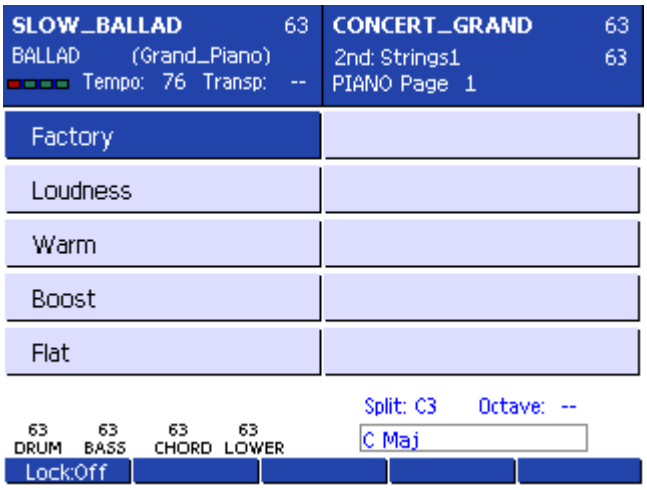


Figura 301

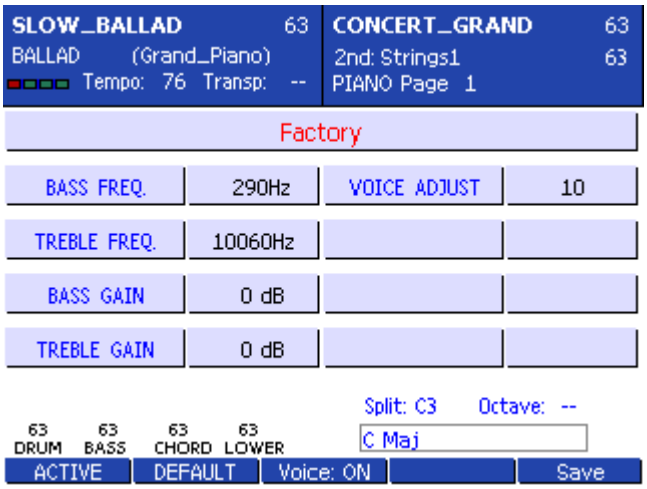


Figura 302

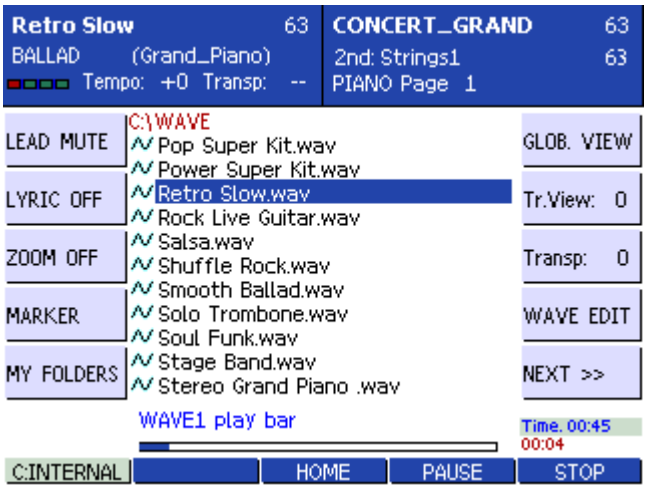


Figura 303

■ KEYBOARD CONTROL

- En la primera página del menú, presione la tecla F4 (KEYBOARD CONTROL) para abrir la página de configuración para el teclado (Figura 304). Con las teclas F1-F10 puede abrir las siguientes páginas de configuración:
  F1 - PITCH/VOL/TRANS: Configuraciones para Pitch, Pitch Bend, Master Tune, Master Volume, Keyb Only Transpose, Player Transpose Lock y Right Boost Level.
  F2 - MODULATION: sensibilidad Modulation Wheel.
  F3 - AFTERTOUCH: parámetros aftertouch.
  F4 - EXPR. PEDAL: parámetros pedal expresión.
  F5 - ACCORDION: configura los parámetros para el acordeón.
  F6 - VEL CURVE: configura la respuesta de curva dinámica del teclado.
  F7 - VEL FILTER: configura la respuesta dinámica del filtro.
  F8 - ARABIC: configuraciones escala árabe.
  F9 - FOOTSWITCH: asigna las funciones al interruptor de pie conectado al panel posterior.
  F10 - UTILITY: un banco de utilities tales como:
  - SPDIF IN/OUT (solo para Audya)
  - EDIT VALUE RECYCLE
  - FAST SONG
  - SHOW FILE ICON
  - INTELLIGENT TRANSPOSE
  - 2ND RIGHT TAB
  - REMIX LIVE GUITAR
  - HEADPHONE TO OUT3&4
  - VIDEO LYRIC

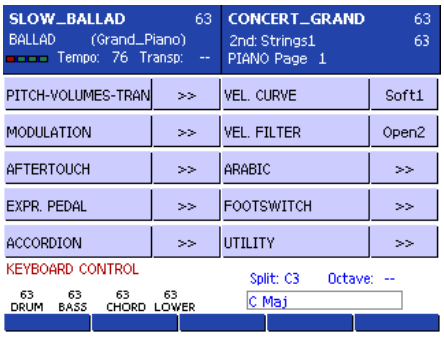


Figura 304

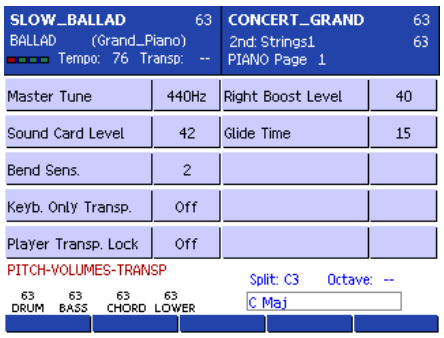


Figura 305

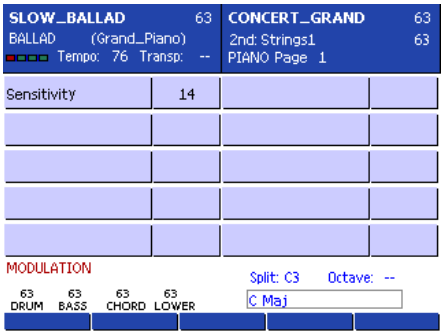


Figura 306

PITCH/VOL/TRANS

Al presionar la tecla F1 de la página KEYBOARD CONTROL se abre la página de configuraciones relativa a los siguientes parámetros (Figura 305):

F1–Master Tune: entonación general del teclado (valores, respecto a 440 Hz, +/-100%)

F2–Sound Card Level: volumen general del teclado (valores 16–63). No es válido para las partes AUDIO.

F3–Bend Sens.: sensibilidad del Pitch Bend (valores 0–24 semitonos, en 0 ningún efecto de Pitch Bend)

F4–Keyb. Only Transpose: transposición solo del teclado (valores ON/OFF). Al configurar en ON, la transposición se aplica solamente al teclado y no al tema del Player.

F5–Player Transpose Lock: bloqueo de la transposición en el Player (valores ON/OFF).

F6–Right Boost Level: configuración del nivel máximo (valor 10–50) para la función Right Boost, que aumenta el volumen de la mano derecha, cuando se aplica la función Right Boost mediante las teclas USER.

F7-Glide Time: configura el tempo del efecto Glide.

MODULATION

Al presionar la tecla F2 de la página KEYBOARD CONTROL se abre la página de configuraciones relativa a MODULATION (Figura 306). Se encuentra presente solamente el parámetro SENSITIVITY para la configuración de la Modulation Wheel (valores 0–48).

AFTERTOUCH

Al presionar la tecla F3 de la página KEYBOARD CONTROL se abre la página de configuraciones relativa a los parámetros de AFTERTOUCH del teclado (Figura 307):

F1–Sensitivity: ajuste de la sensibilidad del Aftertouch (valores 0–63)

F2–Threshold: umbral de activación del Aftertouch (valores 0–63)

F3–Attack Time: tiempo de ataque del Aftertouch (valores 0–100)

F4–Slide Threshold: umbral de activación del efecto Slide (valores 10–127). El efecto Slide se programa en VOICE.

F5–Slide Time: tiempo del efecto Slide (valores 0–100).

F6–Bend Value: valor de Bend del efecto Slide (valores +/- 12 semitonos).
F7–Aft Autoswitch: habilita/inhabilita la activación automática del Aftertouch cuando está configurado en el PROGRAM.
F8–Port Autoswitch: habilita/inhabilita la activación automática del Portamento cuando está configurado en el PROGRAM.

EXPR. PEDAL

Al presionar la tecla F4 de la página KEYBOARD CONTROL se abre la página de configuraciones para EXPRESSION PEDAL (Figura 308), o sea para el pedal de expresión eventualmente conectado en la parte trasera del teclado:
F1–Pedal Curve: ajuste de la curva de activación del pedal (valores NORMAL, USER1 y USER2)
F2–Expr. To Song: control de la expresión del tema del Player (valores ON/OFF)
F3–Swell To Right: expresión en la mano derecha (valores ON/OFF)
F4–Swell To Player: expresión en el Player (valores OFF, ALL, WAV-1, WAV-2, MP3-1, MP3-2).

ACCORDION

Al presionar la tecla F5 de la página KEYBOARD CONTROL se abre la página de configuraciones para ACCORDION (Figura 309), o sea el acordeón eventualmente conectado mediante MIDI:
F1–Mode: modo (valores Intern., Belgiq., o sea internacional y belga).
F2–Left Velocity: ajuste de la respuesta a la Velocity de la mano izquierda. Se pueden configurar los valores al presionar repetidamente la tecla F2 y mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/ VALUE (valores 0–63, Soft1, Soft2, Normal, Hard1 Hard2).
F3–Right Velocity: ajuste de la respuesta a la Velocity de la mano derecha. Se pueden configurar los valores al presionar repetidamente la tecla F2 y mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/ VALUE (valores 0–63, Soft1, Soft2, Normal, Hard1 Hard2).
F4–Left Drum: batería en la mano izquierda (valores ON/ OFF).
F5–Autochord: configuración de acordes automáticos (valores ON/OFF).
F6–Bass Sustain: configuración de Sustain de los bajos (valores 0–63).
F7–Bass To Chord: configuración bajo para el acorde (valores ON/OFF).
F8–Bass Octave: configuración octava de los bajos (valores +/- 2 octavas).
F9–Lower1 Octave: configuración octava de la parte Lower1 (valores +/- 2 octavas).
F10–Lower2 Octave: configuración octava de la parte Lower2 (valores +/- 2 octavas).

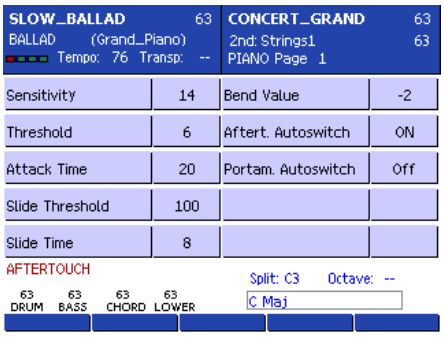


Figura 307

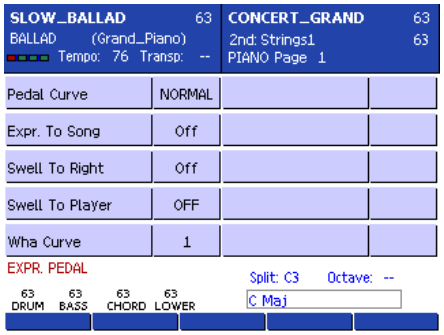
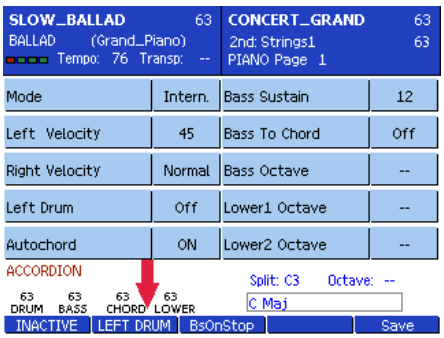


Figura 308


SLOW_BALLAD 63
BALLAD (Grand_Piano)
Tempo: 76 Transp: --
CONCERT_GRAND 63
2nd: Strings1 63
PIANO Page 1
Mode Intern. Bass Sustain 12
Left Velocity 45 Bass To Chord Off
Right Velocity Normal Bass Octave --
Left Drum Off Lower1 Octave --
Autochord ON Lower2 Octave --
ACCORDION
Split: C3 Octave: --
C Maj
63 DRUM 63 BASS 63 CHORD 63 LOWER
INACTIVE LEFT DRUM BsOnStop Save
Figura 309

Para activar los parámetros ACCORDION, presione la tecla USER 1 (ACTIVE/INACTIVE).
Después de haber configurado los parámetros puede guardar los parámetros ACCORDION al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO DISK (guardar datos en disco).

LEFT DRUM

Al presionar la tecla USER 3 de la página ACCORDION, como lo indica la flecha de la Figura 309, se accede a la ventana LEFT DRUM en donde configurar los instrumentos de percusión para la mano izquierda (véase la página siguiente).

BS ON STOP

Al presionar la tecla USER 4 de la página ACCORDION, se activa/desactiva la nota del bajo presionada en el modo Style.

En la página LEFT DRUM (Figura 310) se pueden configurar los instrumentos de percusión para la mano izquierda mediante las teclas F1-F10.
F1–Bass Drum Instr.1: instrumento de percusión 1 para el bajo (véase la NOTA).
F2–Bass Drum Instr.2: instrumento de percusión 2 para el bajo (véase la NOTA).
F3–Chords Drum Instr.1: instrumento de percusión 1 para los acordes (véase NOTA).
F4–Chords Drum Instr.2: instrumento de percusión 2 para los acordes (véase NOTA).
F6–Bass Drum Velo.1: configuración Velocity para el instrumento de percusión 1 del bajo (valores 0–127).
F7–Bass Drum Velo.2: configuración Velocity para el instrumento de percusión 2 del bajo (valores 0–127).
F8–Chords Drum Velo.1: configuración Velocity para el instrumento de percusión 1 de los acordes (valores 0–127).
F9–Chords Drum Velo.2: configuración Velocity para el instrumento de percusión 2 de los acordes (valores 0–127).

VEL CURVE

En la página KEYBOARD CONTROL, al presionar la tecla F6 se configura la Velocity Curve (Figura 311), o sea la curva dinámica del teclado. Los valores se introducen al presionar repetidamente la tecla F6. Los valores disponibles son: Soft1, Soft2, Normal, Hard1 y Hard2.
Se puede seleccionar también el valor fijo de Velocity Curve (VEL CURVE FIXED). En este caso, configure el valor fijo mediante las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE (valores 1-63).

VEL FILTER

En la página KEYBOARD CONTROL, al presionar la tecla F7 se configura la Velocity Filter (Figura 312), o sea la curva dinámica del filtro. Los valores se introducen al presionar repetidamente la tecla F7. Los valores disponibles son: Open1, Open2, Close1 y Close2.

ARABIC

En la página KEYBOARD CONTROL, al presionar la tecla F8 se accede a una ventana parecida a la de la Figura 313, en donde se pueden configurar los parámetros para la escala árabe:
F1–Left Scale: configura la escala árabe en la mano izquierda. Valores: NO, ARR. y LOW., o sea ninguna escala, escala árabe para el Arranger o para la parte Lower.
F2–Footswitch: modo del pedal. Valores NO, NOTE, AR.SET., o sea ningún parámetro, pedal que controla la nota o el set Arabic (de 1 a 16).
F7–Arabic Set: selección de un set Arabic de 1 a 16.
F8–Koma Tab (Harmony): activación de la función Koma, que sustituye la tecla HARMONY para alterar dinámicamente la entonación de la escala mientras que se toca.

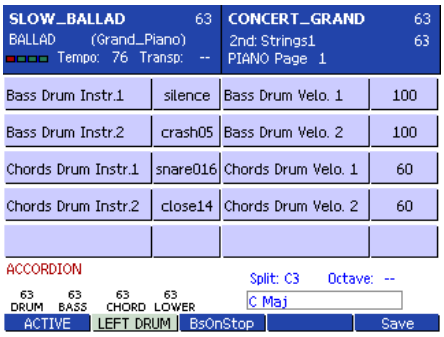


Figura 310

NOTA

El instrumento de percusión ha de elegirse entre los enumerados en las páginas finales de este manual. Por ejemplo, "kick01", " cymbal07", "snare018" y así sucesivamente.

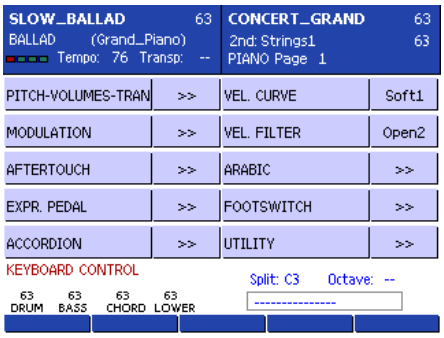


Figura 311

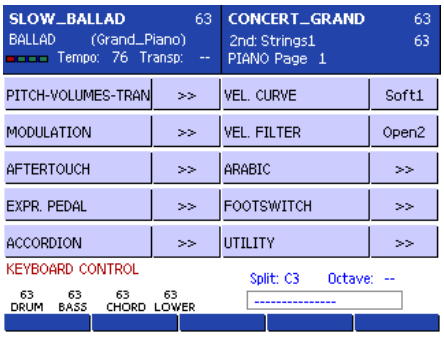


Figura 312

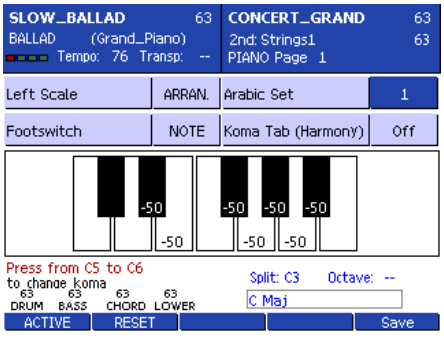


Figura 313

■ Modificar un set

Con la 6º (5º octava en el Audya 4 y 5) seleccione la nota que quiere cambiar, modifique la cantidad de tune con el dial, después de aportar las modificaciones elegidas, presione la tecla SAVE.

■ FOOTSWITCH

- En la página KEYBOARD CONTROL, al presionar la tecla F8 se activa la ventana FOOTSWITCH (Figura 314), en donde se pueden asignar las funciones al pedal eventualmente conectado en la parte trasera. El pedal opcional FS13 posee 13 funciones, a las que se puede asignar cualquier parámetro del teclado. Mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ seleccione una de las 13 funciones del pedal y asigne uno de los parámetros de la tabla siguiente mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/ VALUE:

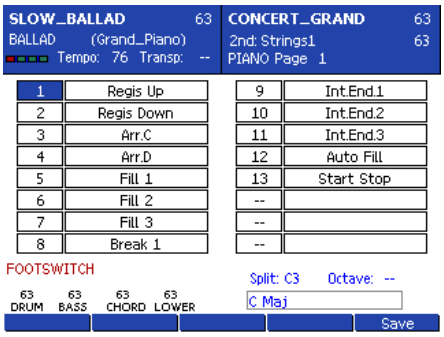


Figura 314

Sustain,	Low. Off Stop	A.Play On/Off	F8 Tab *
Soft,	Lower1 Hold	Loop On/Off	F9 Tab *
Sostenuto	Lower2 Hold	Text Page +	F10 Tab *
Arr. A,	Pianist	Text Page -	Arabic_11
Arr. B	Accordion	Cross Fade	Arabic_12
Arr. C	Swell	Wha-Wha	Arabic_13
Arr. D	Left Drum	Reverb	Arabic_14
Fill 1 ~ 4	Fade Out	Chorus	Arabic_15
Fill In	Manual Drum	Echo/Delay	Arabic_16
Break 1 ~ 4	Crash	Dist. Overdr.	Right Boost
ReIntro	Play Kick2	Voicetron	Exit
Int.End 1	Only Kick	Micro On/Off	Style Stop
Int.End 2	Drum&Bass	Micro Talk	Pause/Count In/Res.
Int.End 3	Kick Off	Audio Reset	Program/Preset
Start Stop	Snare Off	Micro Rev.	Aftertouch
FillToArr.	HiHat Off	Autocrash Fill/Break	Portamento
Key Start	Cymbal Off	DryOnStop	EndOnStop
Key Stop	Tom/FX Off	Voc. On/Off	FillToEnd
Hold	Rimshot Off	Voice Down	Left Voice
Tempo +	Latin1 Off	Voice Up	Unplugged
Tempo -	Latin2 Off	Regis Down	Glide
Transp +	Latin3 Off	Regis Up	Jukebox
Transp -	ClapFx Off	2nd Voice	Wave Filter.
Voice To Arr.	minor	Harmony	BassToLowest
Auto Fill	7th	Double	PianistSust.
After Fill	m7th	Rotor On/Off	Play Kick1
Inter. Gtr.	5+	Rotor Slow/Fast	Back Tab
Manual Bass	dim	F1 Tab *	Forward Tab
Bas. Mono/Poly	6+	F2 Tab *	Break
Swing Bass	7th+	F3 Tab *	Enter
BassToRoot	MIDI Reset	F4 Tab *	File Up/Down
Bassist	Lead Mute	F5 Tab *	Sub Reg. Up/Down
Bass Sust.	Lyric On/Off	F6 Tab *	
Lower Mute	Zoom	F7 Tab *	

NOTA

Al activar la Escala árabe (véase la pág. 120) los Footswitch marcados con el * se convierten en Arabic 1,2,3....

Después de haber configurado los parámetros FOOTSWITCH se pueden guardar dichos parámetros al presionar la tecla USER 5 (SAVE) o la tecla SAVE del panel frontal. Aparecerá un breve mensaje SAVE DATA TO DISK (guardar datos en disco).

UTILITY

En la página KEYBOARD CONTROL, al presionar la tecla F9 se activa la ventana UTILITY (Figura 315), en donde se pueden activar/desactivar las siguientes funciones:

F1–SPDIF In: activa/desactiva el puerto digital SPDIF In (valores ON/OFF).

F2–SPDIF Out: activa/desactiva el puerto digital SPDIF Out (valores ON/OFF). El volumen SPDIF en la salida es controlado con el slider S/PDIF-LINE IN (SFX) de la sección PLAYER.

F3–Edit Value Recycle: habilita/inhabilita el reciclaje de los parámetros del tipo volume, effect send etc. Valores ON/ OFF.

F4–Fast Song: quita eventuales medidas al inicio, que suelen llamarse Count In o Setup Measure del Midi file. Valores ON/ OFF.

F5–Show File Icon: habilita/inhabilita la visualización de los iconos para los tipos de archivo. Valores ON/ OFF.

F6–Intellingent Transpose: afecta a la transposición de los archivos MIDI. Cada instrumento se transpone en el interior de su octava natural. Valores ON/ OFF.

F7–LINE IN: habilita/inhabilita la entrada LINE IN. El volumen en entrada se ajusta con el slider MP3 de la sección PLAYER. Valores ON/ OFF.

F8–Remix Live Guitar: habilita/inhabilita la Live Guitar del estilo nel MIDI remix. Valores ON/ OFF.

F9–Headphone to Out3&4: valores ON/OFF.

F10–Video Lyric: habilita/inhabilita los textos Lyric en un monitor remoto. Prácticamente el Lyric OFF actúa también en el monitor remoto. Valores ON/ OFF.

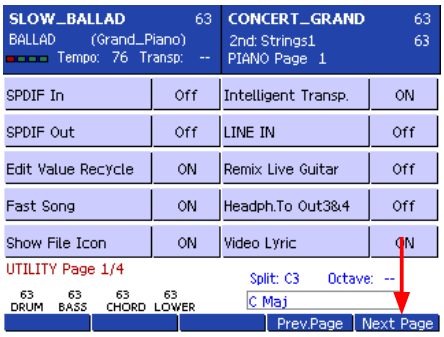


Figura 315

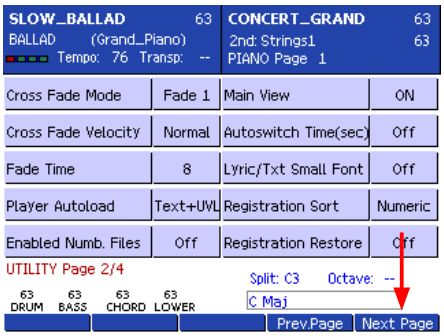


Figura 316

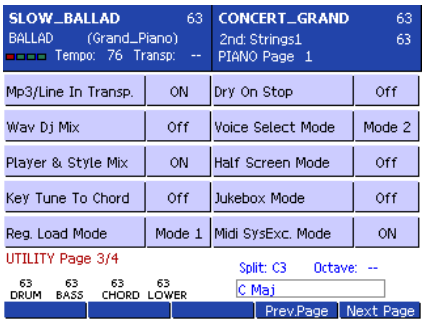


Figura 317

■ Página 2

Al presionar la tecla USER 5 se accede a la página sucesiva de configuraciones (con USER 4 se regresa a la página precedente), como se ve en la Figura 316. Donde las funciones que modificar son:

F1–Cross Fade Mode: selecciona el modo de Cross Fade (Fade 1, Fade 2, Fade 3).

F2–Cross Fade Velocity: configura la velocidad de Cross Fade (Normal, Fast 1, Fast 2, Slow 1, Slow 2).

F3–Fade Time: configura el tiempo de la función Fade del Master (valores 1–20).

F4–Player Autoload: habilita/inhabilita la carga automática de los archivos TXT con WAV, MIDI, MP3 (véase la función Atril automático en la página 141), de los archivos UVL (página 1102) y de los archivos WAV asociados a los MIDI FILE (MIDI SYNC RECORDING página 127) (TEXT+UVL,TEXT, UVL, ALL, NO).

F5–Enabled Number Files: activa/desactiva la numeración de los archivos (valores ON/OFF).

F6–Main View: activa/desactiva la visualización en el modo MAIN VIEW (valores ON/OFF).

F7–Autoswitch Time (sec.): configura el tiempo de paso automático a la visualización en el modo MAIN VIEW desde otros entornos operativos (valores OFF, 0–60).

F8–Lyric/Txt Small Font: configura la visualización de los caracteres pequeños de los textos (valores ON/OFF).

F9–Registration Sort: configura el modo de orden de la lista de las Registration (valores Numeric, Alphab, o sea numérico o alfabético).

F10–Regisration Restore: activa/desactiva la función de RESTORE que devuelve el panel a las condiciones anteriores a la invocación de la Registration (valores ON/OFF).

■ Página 3

Al presionar de nuevo la tecla USER 5 se accede a otra página de configuraciones (con USER 4 se regresa a la anterior), como se ve en la Figura 317. Donde las siguientes funciones están disponibles:

F1–MP3/LINE IN TRANSP.: activa/desactiva (ON/OFF) la transposición de los archivos MP3 y de la señal en entrada Line In. Si esta función se pone en OFF, permite tocar los archivos MP3 junto al estilo sin que la variación del tiempo del estilo afecte al Pitch del MP3.

F2–WAV DJ MIX: activa/desactiva (ON/OFF) la función de DJ MIX entre los Player WAVE y DJ LOOP (véase el procedimiento descrito a continuación).

F3–Player & STYLE MIX: (valores ON/OFF) permite activar o no activar el Player cuando hay un estilo en reproducción.
F4–KEY TUNE TO CHORD: (valores ON/OFF) véase el procedimiento a continuación.
F5–REG. LOAD MODE: Modo de carga de la voz derecha en la Registration cuando hay un estilo en reproducción. Valores Mode1 y Mode 2.
F6-Dry On Stop: Al activar esta opción cuando tengamos el style en Stop, no habrá efectos sobre MICRO.
F7-Voice Select Mode : En el modo 1, esta opción permite seleccionar las diferentes familias de los sonidos sin modificar el sonido activo en Right: cambiará solamente con la selección de otro sonido. Sin embargo, configurado con el modo 2, no cambiará el modo habitual de selección.
F8-Half Screen Mode: Esta función presenta el reproductor en la Main View y en su izquierda la lista de los archivos y en la derecha la lírica.
F9-Juke Box: Esta función permite, cuando el archivo se encuentra en reproducción, seleccionar un segundo archivo que se reproducirá automáticamente al final del primero. Aunque al presionar Go to Next se puede pasar inmediatamente al archivo sucesivo.
F10-Midi SysExc. Mode: La función permite que los parámetros MIDI se guarden en el archivo MIDI no como título de SYS EXC sino como eventos MIDI. Con la tecla ENTER se precarga el archivo MIDI mientras que con START solamente se reproduce el archivo cargado para no perder los eventuales cambios memorizados en el buffer. Cuando acaban los cambios en GM Part, sólo debe presionar la tecla USER 5/10 para actualizar las modificaciones aportadas.

■ Página 4

F1-Filter Regis. VOICETR : Filtra las configuraciones del VOICETRON en la Registration.
F2-Block Reg. Autostart: Si está activada, cuando se carga un tema de una Block Registration, desde footswtich (Regis. Up/Down), éste inicia automáticamente.

Función WAV DJ MIX

Cuando la función WAV DJ MIX está activada, se pueden usar los dos reproductores juntos:

1. Seleccione un archivo WAVE
2. Presione ENTER o START para reproducirlo.
3. Seleccione otro archivo WAVE sucesivo y presione ENTER.
4. Se precarga el segundo archivo WAVE .
5. Presione la tecla DJ Loop para situarse en el segundo reproductor que controlar (los LED parpadean).
6. Presione la tecla USER 4 (CONTINUE) para reproducir el segundo archivo Wave.
7. Ajuste las dos fuentes mediante los Fader de WAVE y DJ LOOP de la sección reproductor.

NOTA

Al funcionar con el reconocimiento de los acordes, si se configura Bass To Chord en On también la sección del bajo, al reconocer un acorde, activará el Key Tune.

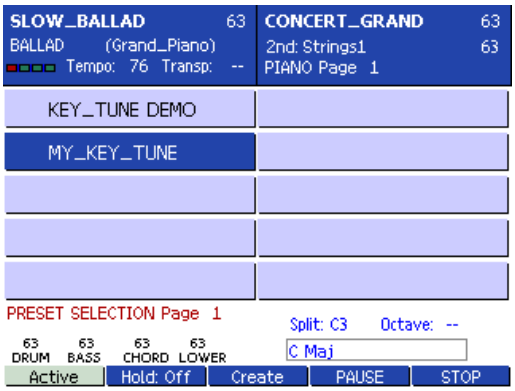


Figura 318

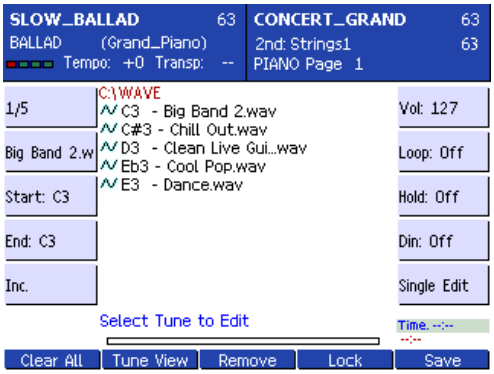


Figura 319

Función KEY TUNE TO CHORD

Al activar la función Key Tune To Chord se puede reproducir un Key Tune, además de al presionar la tecla asociada también con el reconocimiento del acorde asociado. Sigue un ejemplo práctico.

1. Presione la tecla KEY TUNE del panel y seleccione un Key Tune (Figura 318).
2. Presione la tecla EDIT en el panel.
3. Presione la tecla USER 2 (Tune View) para ver las teclas asociadas al Key Tune. En el ejemplo de la Figura 319 hay 3 teclas asignadas.
4. Por ejemplo, para reproducir el tema “Barocco. wav”, además de con la NOTA C3 asignada al Key Tune, el tema empezará cuando se reconocerá el acorde de C en todas las variantes, con la diferencia de que, en este modo, el parámetro Hold se configurará en On. Para interrumpir el tema solo hay que presionar de nuevo un acorde o una nota C.

Esta función es muy cómoda para el acordeonista que toca con bajos. De hecho, cuando activa la función Key Tune To Chord, la parte del canto del acordeón no acciona el key tune sino solamente la parte Chord. De esta forma se pueden asignar hasta un máximo de 12 temas (por ejemplo si tenemos

un tema asignado a la tecla G5 y otro a la tecla G6, con el reconocimiento del acorde G se reproducirá el tema relativo a la tecla G5) pero combinando esta función con la registration, el acordeonista puede lanzar la base y las otras configuraciones proporcionadas por la registration directamente en el acordeón sin tener que acceder al teclado.

■ OUTPUT ASSIGN

- En la página principal del MENU, al presionar la tecla F5, se accede a la ventana OUTPUT ASSIGN en donde se pueden realizar las configuraciones para el routing de las fuentes internas hacia las salidas traseras del teclado (Main Stereo y salidas separadas), como se ve en la Figura 320. Las opciones de esta ventana son:
  F1–Out3&4: las salidas 3 y 4.
  F2–Out1&2 Drum: las salidas 1 y 2 para la batería y los instrumentos de percusión.
  F3–Out1&2: las salidas 1 y 2 para la mano derecha, todas las baterías y MIDI1.

Out3&4

Tras haber seleccionado Out3&4, se puede seleccionar la fuente que enviar a las salidas 3 y 4 mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE.
Las fuentes internas son las siguientes:
Wave 1/2, A.Drum
MP3-2 (SFX)
MP3-1
Voicetron
Drawbars
BASS
Chords

Al seleccionar individualmente la fuente, se puede configurar el destino de la salida, mediante las teclas CURSOR ◄ ►, eligiendo entre **Main Stereo** o **Main + 3&4**. Mediante la tecla USER 5 (SAVE) se pueden memorizar hasta 5 Preset de asignaciones de las salidas. Seleccione un Preset con las teclas F6-F10 y presione la tecla USER 5 (SAVE).

Out1&2 Drum

Tras haber seleccionado Out1&2 Drum (Figura 321), se puede seleccionar el instrumento de percusión de la batería mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE. Los instrumentos de percusión son los siguientes:

KICK
SNARE
HI-HAT
CYMBAL
TOM
RIMSHOT
LATIN
CLAP

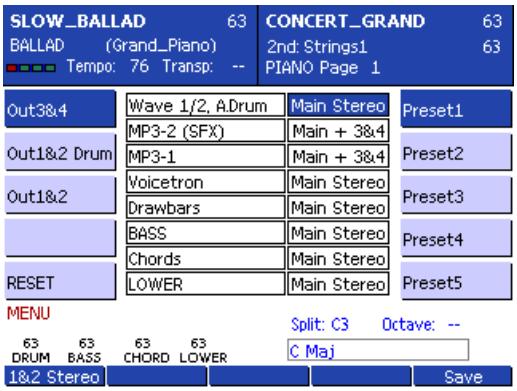


Figura 320

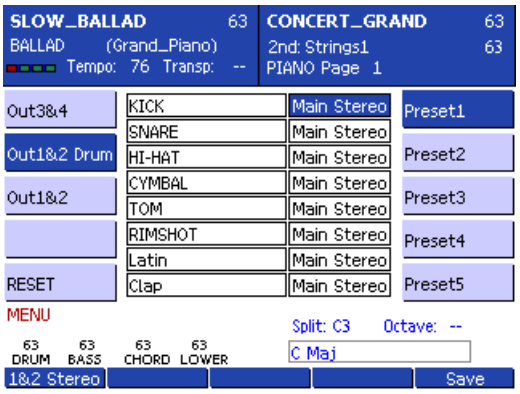


Figura 321

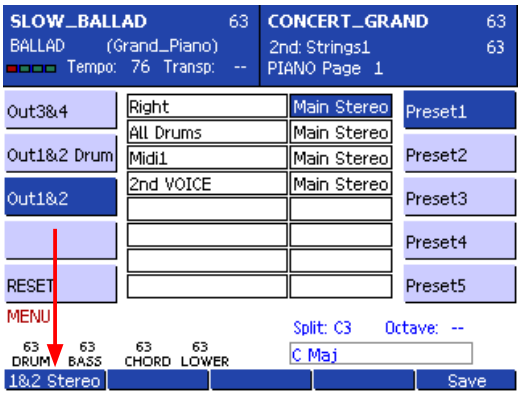


Figura 322

Tras haber seleccionado el instrumento de percusión, se puede configurar la salida con las teclas CURSOR ◄ ► , eligiendo entre **Main Stereo** o **1&2 Stereo**.

Out1&2

Tras haber seleccionado Out1&2 (Figura 322), se puede seleccionar la fuente interna que mandar a la salida 1 y 2, mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/ VALUE. Las fuentes internas son las siguientes:

Right
All Drums
MIDI 1

Tras haber seleccionando la fuente, se puede configurar el destino de la salida, mediante las teclas CURSOR ◄ ►, eligiendo entre **Main Stereo** o **1&2 Stereo**.

NOTA

Al presionar la tecla USER 1 se puede configurar alternativamente la salida 1&2 Stereo en la salida 1&2 Mono, como lo indica la flecha de la Figura 322.

■ METRONOME CLICK

- En la página principal del MENU, al presionar la tecla F6, se accede a la ventana METRONOME CLICK, o sea a las configuraciones del metrónomo (Figura 323). Con las teclas F1-F10 se pueden configurar los siguientes parámetros:
  F1–LINK MODE: configura el funcionamiento del metrónomo para los siguientes entornos: All, Style, MIDI, Wave, MP3.
  F2–RUN MODE: configura el modo de encendido del metrónomo (Free, Start).
  F3–VOLUME: volumen de salida de 0 a 63.
  F4–OUTPUT: se puede asignar la salida (Figura 324) en Out 1 y 2, Out 3 y 4, Out 3 y 4 y cascos (34&Hph). Cuando estamos en este modo, en los cascos se oye solamente el metrónomo. Es útil para dar el click separado en la salida.
  F5–TYPE: tipo del ruido del click a elección entre CLICK, METR.1 y METR. 2.
  F6–TEMPO: configuración del tempo. Ello se considera solamente cuando no se están reproduciendo temas o estilos que no tienen informaciones sobre su tempo en su interior (suelen ser los archivos WAV y MP3).
  F7–TIME SIG */.: configura el numerador de la división con valores de 1 a 12.
  F8–TIME SIG ./*: configura el denominador de la división con valores de 4 a 8.

Para activar/desactivar la función METRONOME CLICK, presione la tecla USER 1 (ACTIVE/INACTIVE), como lo indica la flecha en la Figura 323.

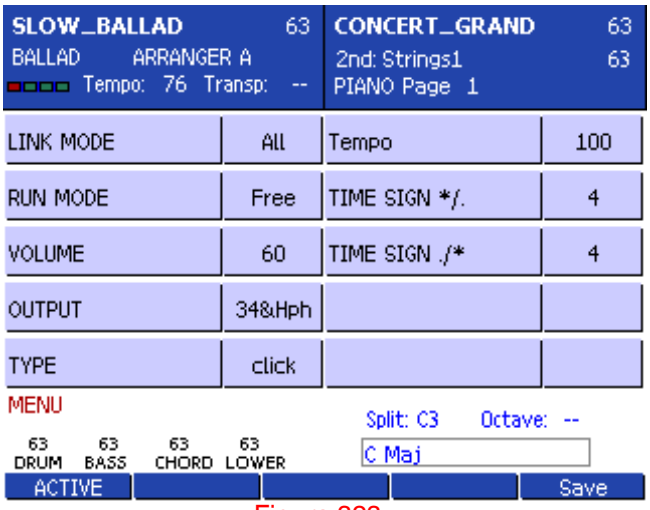


Figura 323

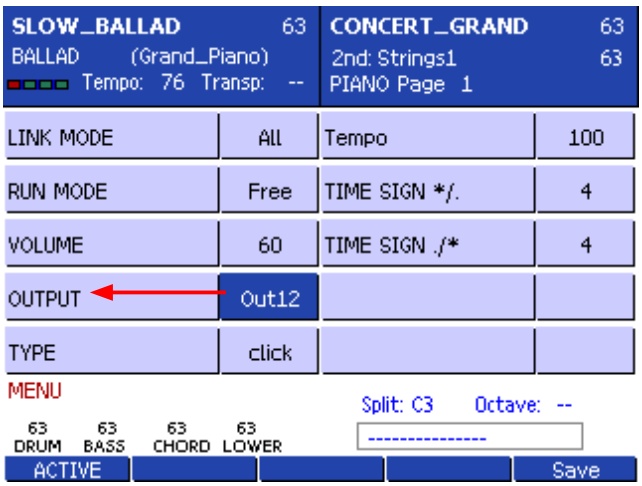


Figura 324

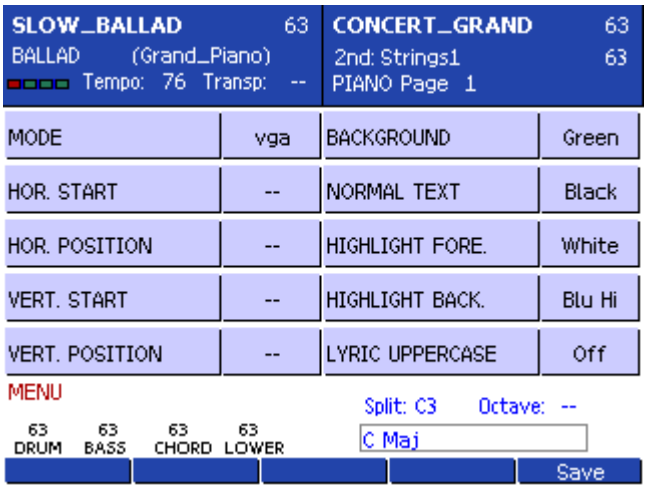


Figura 325

■ VIDEO MODE

1. En la página principal del MENU, presione la tecla F7 (VIDEO MODE) para abrir la página de configuración del vídeo (Figura 325). Con las teclas F1-F10 puede abrir las siguientes páginas de configuración:
   F1 - MODE: configura la salida vídeo VGA para ver el texto (karaoke) o en MIRROR (todo lo que ve en el display se espeja en un monitor VGA).
   F2 - HOR. START: configura el inicio del posicionamiento horizontal.
   F3 - HOR. POSITION: posición horizontal.
   F4 - VERT. START: configura el inicio del posicionamiento vertical.
   F5 - VERT. POSITION: posicionamiento vertical.
   F6 - BACKGROUND: configura el color de fondo.
   F7 - NORMAL TEXT: configura el color del texto normal.
   F8 - HIGHLIGHT FORE: configura el color del texto resaltado en primer plano.
   F9 - HIGHLIGHT BACK: configura el color del texto resaltado en segundo plano.
   F10 - Lyric UPPERCASE: configura letras mayúsculas para el texto (karaoke).

■ AUDIO RECORDING

- En la página principal del MENU presione la tecla F8 (AUDIO RECORDING) para abrir la página de grabación audio (Figura 326). Con las teclas F1-F10 puede elegir los siguientes modos de grabación audio:
  F1- MP3 RECORDING: grabación de archivos MP3.
  F2- MIDI SYNC RECORDING: grabación audio sincronizada con un archivo MIDI.
  F5- SELECT SOURCE: selección de la fuente de grabación, o sea SPDIF, MP3-1, WAVE, MICROPHONE/VOICETRON
  F6- AUDIO RECORDING: grabación de archivos WAV.
  F-10 UPDATE TIME LEFT: calcula el espacio disponible de grabación en el disco duro.

Grabar archivos WAV

1. Presione la tecla MENU y la tecla F8 (AUDIO RECORDING) para entrar en el entorno de grabación audio.
2. Presione la tecla F6 (WAVE RECORDING) para elegir el modo de grabación para archivos WAV.
3. Presione la tecla RECORD.
4. Escriba el nombre del archivo audio directamente en el teclado (Figura 327). En el ejemplo, el nombre del archivo es “AUDIO_01”.
5. Presione la tecla USER 5 (ENTER).
6. Presione la tecla F3 (NORMAL) para configurar la grabación normal o la tecla F4 (MIXDOWN) para hacer overdubbing (véase más adelante).
7. Toque en el teclado y/o cante con su micrófono conectado a la toma del MICRO 1 (habilitar la tecla MICRO en la sección VOICETRON). Asegúrese de que el nivel de entrada no sea demasiado alto controlando el VU-meter estéreo (Figura 328).
8. Presione la tecla USER 5 (START REC) o la tecla ENTER o RECORD para iniciar la grabación audio. También se puede presionar la tecla MENÚ para salir del entorno MENÚ con lo que estaremos listos para realizar una grabación. La tecla RECORD permanece encendida. Después se puede empezar la grabación mediante la sencilla presión de la tecla RECORD, que empezará a parpadear.
9. Presione la tecla USER 4 (STOP REC) para detener la grabación, o presione la tecla REC que parpadea.
10. Se creará un archivo en la carpeta WAVE del disco.
11. Presione la tecla START o la tecla USER 5 (START) para empezar la reproducción del archivo grabado. Para navegar y seleccionar un archivo WAV audio grabado, utilice el player WAVE.

NOTA

Il volume di registrazione è deciso dallo slider WAVE della sezione PLAYER.

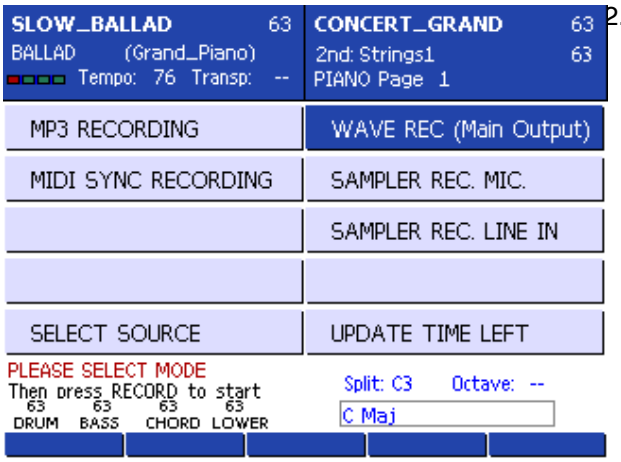


Figura 326

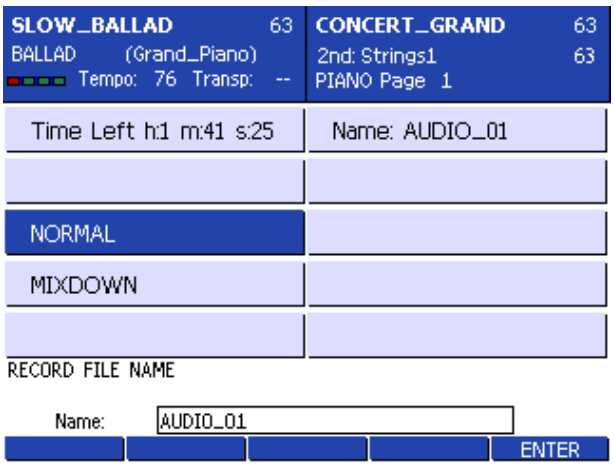


Figura 327

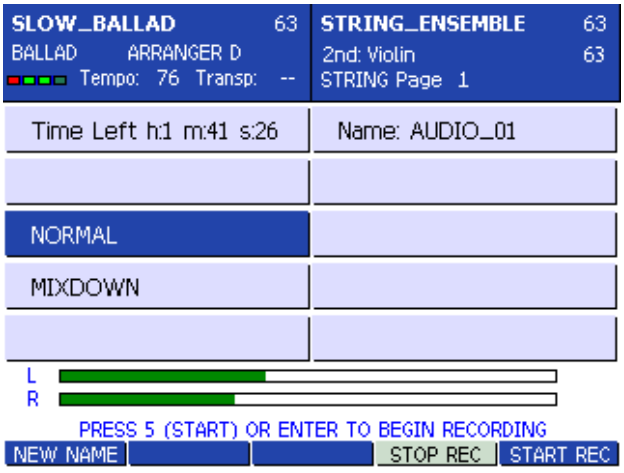


Figura 328

Grabar archivos MP3.

1. Presione la tecla MENU y la tecla F8 (AUDIO RECORDING) para entrar en el entorno de grabación audio.
2. Presione la tecla F1 (MP3 RECORDING) para elegir grabación MP3.
3. Siga el mismo procedimiento que para la grabación de archivos WAV.
4. El archivo MP3 grabado se creará en la carpeta MP3 del disco. Para navegar y escuchar el archivo MP3 grabado, utilice el player MP3.

MIDI SYNC RECORDING (Grabar un archivo audio sincronizado con un archivo MIDI)

1. Presione la tecla MENU y la tecla F8 (AUDIO RECORDING) para abrir el entorno de grabación audio.
2. Presione la tecla F2 (MIDI SYNC RECORDING) para mostrar la lista de archivos MIDI dentro de la carpeta MIDIFILE en el disco (Figura 329).
3. Seleccione un archivo MIDI en la lista. En el ejemplo, el archivo es “Cabaret.MID”.
4. Presione la tecla ENTER para empezar al mismo tiempo la grabación audio de un archivo MIDI (Figura 330).
5. Toque en el teclado y/o cante con su micrófono conectado a la toma del MICRO 1 (habilitar la tecla MICRO en la sección VOICETRON).
6. Presione la tecla USER 4 (STOP REC) o RECORD para detener la grabación. Si detiene la grabación antes de que acabe el archivo MIDI, presione la tecla START/STOP en el panel.
7. Se creará un archivo con formato wav y con el mismo nombre que el archivo MIDI y una numeración progresiva y la extensión WAV. En el ejemplo el archivo es “Cabaret_1.wav”. Está en la carpeta MIDIFILE (Figura 331).
8. Puede hacer también un overdub (solapamiento) con el mismo archivo MIDI y el archivo audio nuevo creado. Repita el procedimiento desde el paso 3 al 6.
9. Después del solapamiento, encontrará sus archivos audio con el mismo nombre y con una numeración progresiva, o sea “Cabaret_2.wav”, “Cabaret_3.wav” y así sucesivamente (Figura 332).
10. Tras haber creado nuestra sincronización MIDI sync y haberla puesta en reproducción (no se olvide de que se reproducirán solamente dos pistas en orden numérico Ej.:_1 y _2 o _2 y _3, si _1 ausente), al presionar la tecla SAVE aparece una ventana desplegable con dos opciones:
    F1 - Save Sync Param: guarda las informaciones del sync en el archivo MIDI para que durante la reproducción sucesiva se ejecute inmediatamente sin tener que recargarlo. No se pueden cambiar los archivos audio tras haber guardado las informaciones de sincronización ya que ello comportaría la pérdida segura de dicha sincronización.
    F2 -Merge Audio Track: une en una sola pista audio las dos pistas en reproducción. Aparece solamente cuando hay 2 pistas WAV en reproducción.

NOTA

Tras haber realizado el “Merge” se creará solamente un archivo audio marcado con el número inferior de los dos archivos y de los dos archivos.bak (archivo de seguridad de los dos archivos wav unidos).

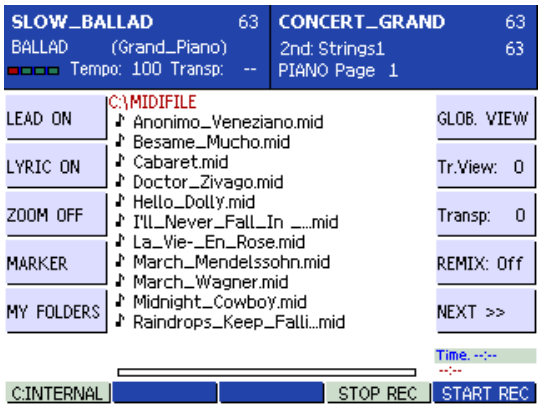


Figura 329

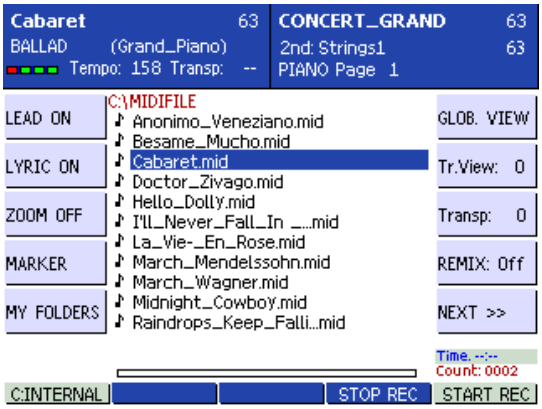


Figura 330

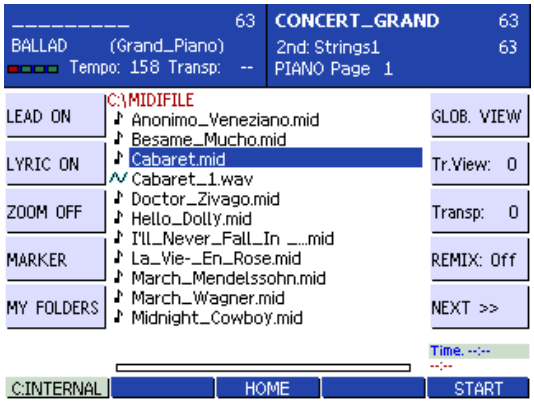


Figura 331

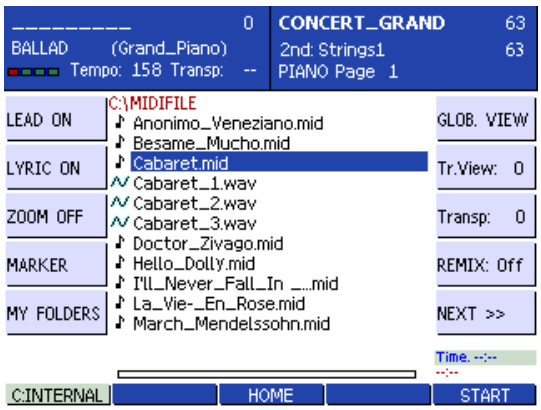


Figura 332

Evitar que el archivo MIDI se grabe junto a la fuente

Cuando se realiza un MIDI SYNC RECORDING seleccionando una fuente Main o Keyboard se grabará en el archivo audio también el archivo MIDi en reproducción.
Para evitar esto se puede actuar en dos modos:

Modo manual

1. Seleccione MENU > Out Assign > Out1&2 y configure MIDI1 en 1&2 stereo.
2. Al realizar la grabación el teclado se envía a la salida MAIN OUT y por consiguiente se grabará. El MIDI estará presente en las salidas 1 y 2 sin grabarse.

Modo automático

1. Seleccione MENU > Keyboard Control > Utility y configure la voz Headph to out3&4 en ON.
2. Entonces, al realizar la grabación, el MIDI se enviará automáticamente a la salida cascos y, por consiguiente, no se grabará en audio.
3. Recuerde que cuando la voz Headph to out3&4 está configurada en ON, en la salida cascos están también WAV, MP3, o sea todo aquello configurado en out 3&4. El volumen de esta salida es controlado por el potenciómetro PFL.

Solapar (overdub) un archivo audio WAV

1. Presione la tecla MENÚ y F8 (AUDIO RECORDING) para entrar en el entorno de grabación audio.
2. Seleccione F5 (SELECT SOURCE) y elija una fuente entre Keyboard y Microphone y presione EXIT. (Considere que cuando se selecciona Keyboard el Wave es dirigido hacia la salida 3&4).
3. Presione F6 (WAVE REC). Presione ENTER y escriba en el teclado con letras y números el nombre del archivo audio (por ejemplo MIX).
4. Presione la tecla F4 (MIXDOWN) para configurar la grabación en solapamiento (figura 333).
5. Al presionar la tecla USER 5/10 (ENTER) entramos automáticamente en el entorno WAVE PLAYER.
6. Seleccione el Wave que quiere sobrescribir sin ponerlo en Play.
7. Presione la tecla PAUSE y luego la tecla START.
8. Ahora al pulsar la tecla USER 5/10 (Start Rec) empezará la grabación en solapamiento del Wave seleccionado anteriormente.
9. Para acabar la grabación y realizar la mezcla de las dos pistas, solo ha de presionar la tecla STOP.

■ MIDI RECORDING

- Presione la tecla F9 (MIDI RECORDING) en la pantalla MENU. La página MIDI de grabación se abrirá. Con las teclas F1-F10 podrá configure los siguientes modos de grabación MIDI:
  F1- KEYBOARD: configura el modo de grabación en el teclado.
  F2 - MIDI PORT IN GM: configura el modo de grabación de datos MIDI en el puerto MIDI IN.

Figura 333

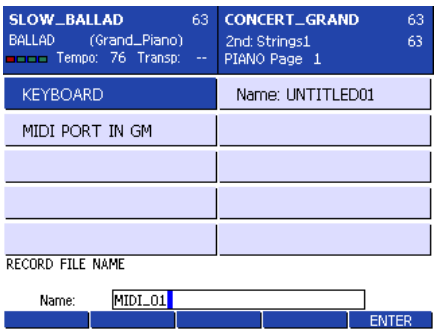


Figura 334

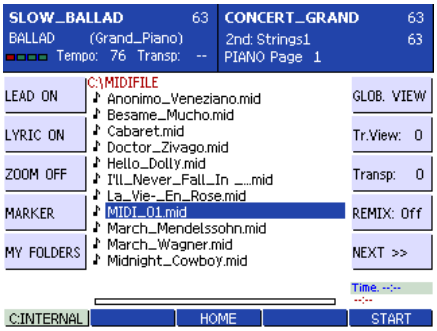


Figura 335

Grabar un archivo MIDI con el teclado

1. Presione la tecla MENU y la tecla F9 (MIDI RECORDING) para entrar en el entorno de grabación MIDI.
2. Se le pedirá dar un nombre al archivo. Escriba el nombre para el archivo MIDI directamente en el teclado (Figura 334). En el ejemplo, el nombre del archivo es “MIDI_01”.
3. Presione la tecla USER 5 (ENTER).
4. Presione la tecla F1 (KEYBOARD) para configurar el modo de grabación en el teclado.
5. Presione la tecla USER 5 (START REC) o la tecla ENTER para empezar la grabación MIDI.
6. Toque en el teclado y/o ponga en marcha el arranger.
7. Presione la tecla USER 4 (STOP REC) para detener la grabación.
8. Se creará un archivo en la carpeta MIDIFILE del disco (figure 335).

Presione la tecla START o la tecla USER 5 (START) para empezar la reproducción del archivo MIDI grabado. Para navegar y escuchar el archivo MIDI grabado, utilice el player MIDI.

Grabar un archivo MIDI en el puerto MIDI IN

1. Presione la tecla MENU y la tecla F9 (MIDI RECORDING) para entrar en el entorno de grabación MIDI.
2. Se le pedirá dar un nombre al archivo. Escriba el nombre para el archivo MIDI directamente en el teclado y presione la tecla USER 5 (ENTER).
3. Presione la tecla F2 (MIDI PORT IN GM) para configurar el modo de grabación datos en el puerto externo (Figura 336).
4. Presione la tecla USER 5 (START REC) para empezar la grabación MIDI.
5. Ponga en marcha el sequencer MIDI externo o toque en un teclado MIDI conectado a la toma MIDI IN.
6. Presione la tecla USER 4 (STOP REC) para detener la grabación MIDI.
7. Se creará un archivo en la carpeta MIDIFILE del disco.

ATENCIÓN

Si se realiza una grabación MIDI utilizando una parte Audio Drum para la batería, los sonidos de batería (AUDIO) no entran a formar parte de la grabación MIDI. Para grabar una batería Audio utilice la grabación audio.

■ MACRO RECORDING

La opción MACRO RECORDING (Figura 337) graba todos los eventos que se realizan en el teclado.
Los archivos creados tienen la extensión MRS y se guardan en la carpeta MIDI del reproductor en el que se podrán reproducir.
Tras haber seleccionado Macro Recording se accede a una nueva pantalla para poder asignar el nombre al archivo que crearemos y a algunas funciones adicionales (Figura 338).

- **Macro Restore**: si está en On al final de la ejecución de la macro se restablecen las configuraciones de la máquina antes de la ejecución de la macro.
- **Macro Rec Keyb.**: Enable/Disable. Habilita/ inhabilita la grabación del teclado.
- **Macro Play Keyb.**: Enable/Disable. Habilita/ inhabilita el funcionamiento del teclado durante la reproducción de la macro.
- **Macro Play Tab.**: Enable/Disable. Habilita/ inhabilita el funcionamiento de la teclas del panel durante la reproducción de la macro.
- **Sync Start Rec**: si está en On la grabación empezará con la reproducción del estilo. Para poder utilizarla sólo ha de salirse con la tecla MENU y volver a la Main View. Cuando se pondrá en reproducción el estilo, la grabación empezará.
- **Sync Stop Rec**: si está en On la grabación se detendrá con el stop del estilo.

Figura 336

Figura 337

Figura 338

■ Grabar y escuchar de nuevo la macro

Tras haber decidido el nombre y las diferentes configuraciones, se puede empezar la grabación al presionar la tecla START REC (user 5/10).
Se grabarán todos los eventos ejecutados en el teclado: selección de los sonidos, cambio arranger, cambio de acordes (si Macro Rec Keyb en On), reproductor, etc…, con solamente la excepción del micrófono.
Considere que durante la grabación todos los menús de EDIT se inhabilitan.
Cuando acaba la actuación puede detener la grabación al presionar STOP REC o, de forma aún más cómoda, al presionar la tecla RECORD.
Para escuchar de nuevo la MACRO, solamente tiene que desplazarse en el reproductor MIDI y seleccionar el archivo .MSr creado y presionar Enter.

■ Macro y Registration

Durante la grabación de una Macro no se puede acceder a las Registrations.Si quiere grabar una Macro con las configuraciones de una Registration se puede lanzar primero la Registration y luego la grabación de la Macro. Cuando la Macro se ejecute configurará automáticamente todos los valores iniciales y, por consiguiente, también la Registration que se había seleccionado.

Voicetron

Tras haber conectado dos micrófonos a las tomas MICRO 1 y MICRO 2 se podrá acceder a una serie de opciones para el tratamiento de la voz.

■ MICRO

La tecla MICRO activa la entrada MICRO 1 y MICRO 2. Conecte uno o dos micrófonos a las respectivas tomas situadas en la parte trasera y ajuste el nivel con las ruedecillas de ganancia GAIN y GAIN 2.

■ VOCALIZER

La tecla VOCALIZER activa el procesador de efectos para la armonización y la entonación automática solo para el MICRO 1.

Configurar un efecto en la voz

1. Presione la tecla MICRO unos segundos.
2. Aparecerá la ventana para elegir los MICRO PRESETS (Figura 339).
3. Presione las teclas F1-F10 para configurar uno de los MICRO PRESETS, o sea un efecto elegido para el micrófono conectado a la toma MICRO 1 y/o MICRO 2.
4. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para recorrer las páginas de MICRO PRESETS. Con las teclas F1-F10 se pueden seleccionar 20 MICRO PRESETS divididos en dos páginas:

PÁGINA 1	PÁGINA 2
F1–DRY	F1–GIRL
F2–REVERB SMALL	F2–BABY
F3–REVERB MEDIUM	F3–VIBRATO
F4–REVERB LARGE	F4–PHONE
F5–REVERB GATED	F5–ANGEL
F6–BOOST	F6–MICRO_01
F7–ECHO REVERB	F7–MICRO_02
F8–ECHO REVERB TAP	F8–MICRO_03
F9–CORRECTION	F9–MICRO_04
F10–BEAR	F10–MICRO_05

Modificar un efecto sobre la voz

1. Seleccione un MICRO PRESETS en la lista mostrada en el display.
2. Presione la tecla EDIT en el panel frontal.
3. Aparecerá una ventana parecida a la de la Figura 340. 4. Con las teclas F1-F10 se pueden configurar las siguientes opciones:
   F1–MICRO1
   F2–MICRO2
   F3–REVERB
   F4–ECHO
   F5–TRANSFORM
   F6–COMPRESSOR
   F7–LIMITER
   F8–EQUALIZER
   F9–VIBRATO
   F10–PITCH

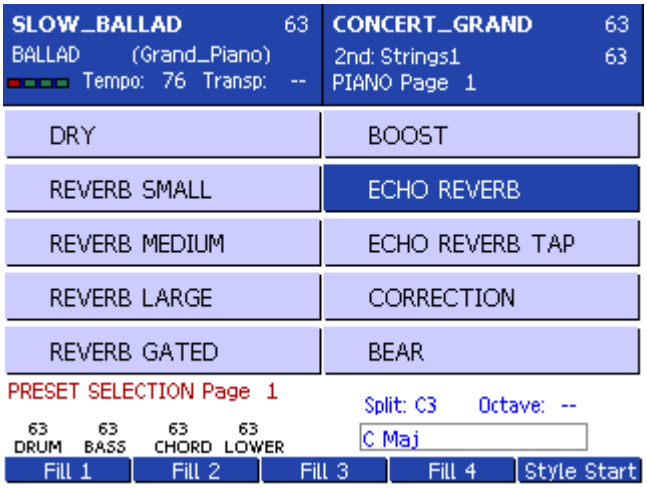


Figura 339

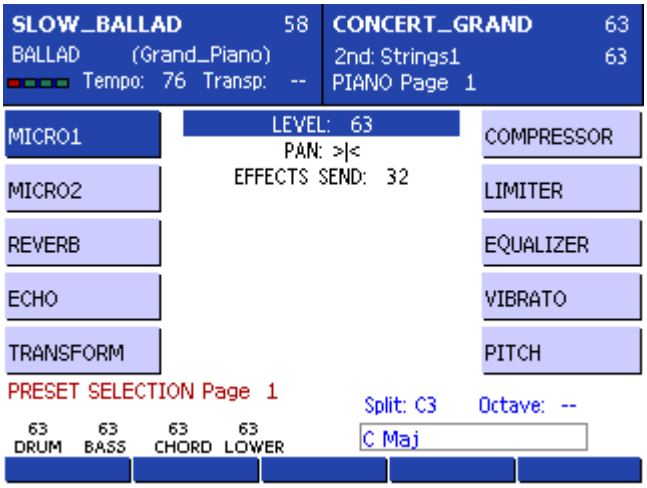


Figura 340

Considere que para MICRO1 (o sea el micrófono conectado a la toma MICRO 1 en la parte posterior) todas las opciones están disponibles, mientras que para MICRO2 solamente REVERB y ECHO están disponibles.

MICRO1

Al seleccionar con la tecla F1 MICRO1, se podrá elegir una de las opciones:
F3–REVERB
F4–ECHO
F5–TRANSFORM
F6–COMPRESSOR
F7–LIMITER
F8–EQUALIZER
F9–VIBRATO
F10–PITCH

MICRO2

Al seleccionar con la tecla F2 MICRO2, se podrá elegir una de las dos opciones:
F3–REVERB
F4–ECHO

REVERB

Al seleccionar la tecla F3 aparecerá la ventana REVERB parecida a la de la Figura 341 en donde se puede elegir una de las reverberaciones disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Off (ningún efecto)	Church
Short Room	Cathedral
Room	Gated Reverb
Small Hall	Gated Plate
Large Hall	User1
Short Plate	User2
Vocal Plate	User3

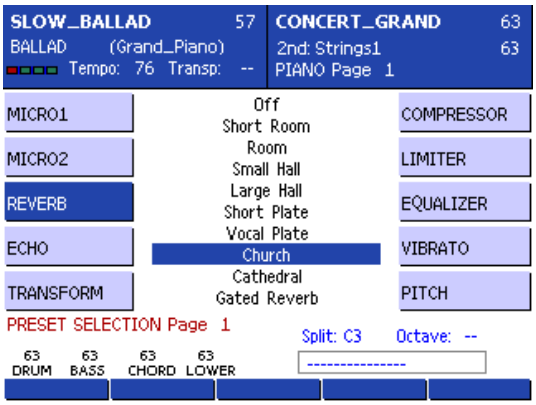


Figura 341

ECHO

Al seleccionar la tecla F4 aparecerá la pantalla ECHO parecida a la de la Figura 342 en donde se puede elegir uno de los efectos Echo disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Off (ningún efecto)	Stereo Tap
Mono	Mono 3/4 Tap
Stereo	Stereo 3/4 Tap
Mono 3/4	Mono 4/4 Tap
Stereo 3/4	Stereo 4/4 Tap
Mono 4/4	Mono Triplet Tap
Stereo 4/4	Stereo Triplet Tap
Mono Triplet	User1
Stereo Triplet	User2
Mono Tap	User3

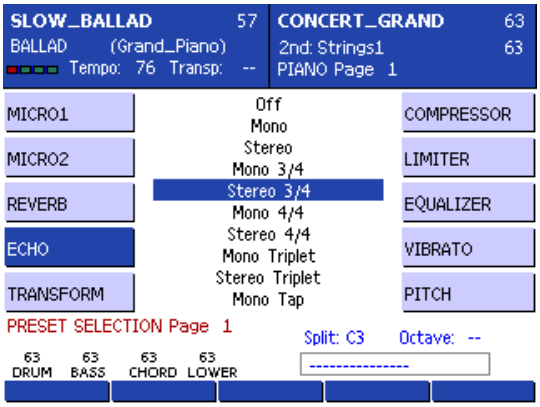


Figura 342

TRANSFORM

Al seleccionar la tecla F5 aparecerá la pantalla TRANSFORM (solo para MICRO1) parecida a la de la Figura 343 en donde se puede elegir uno de los efectos Transform disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Default	Cartoon
Teen Pop	Nasal
Dark	Strange
Delicate	Bariton
Opera	Deep
Vibrato	Girl
Phone	Drunk
Angel	User1
Alien	User2
Baby	User3

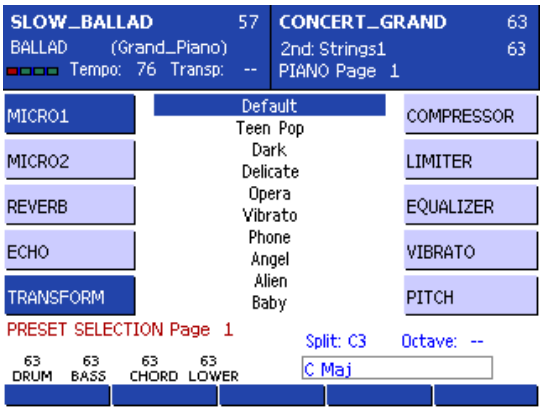


Figura 343

COMPRESSOR

Al seleccionar la tecla F6 aparecerá la pantalla COMPRESSOR (solo para MICRO1) parecida a la de la Figura 344 en donde se puede elegir uno de los compresores disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Off	-21 dB 7:1
-18 dB 2:1	-24 dB 12:1
-15 dB 3:1	User
-18 dB 5:1	

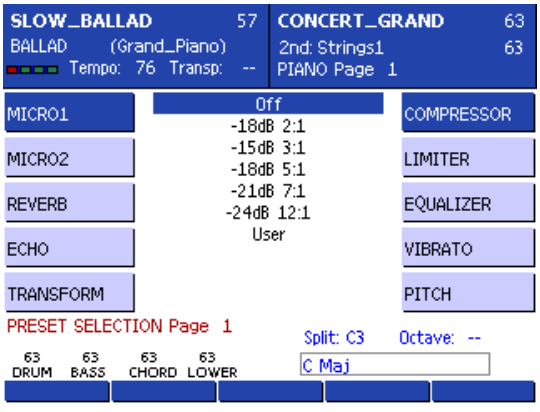


Figura 344

LIMITER

Al seleccionar la tecla F7 aparecerá la pantalla LIMITER (solo para MICRO1) parecida a la de la Figura 345 en donde se puede elegir uno de los limiters disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Off
-6dB
-12dB
-18dB
User

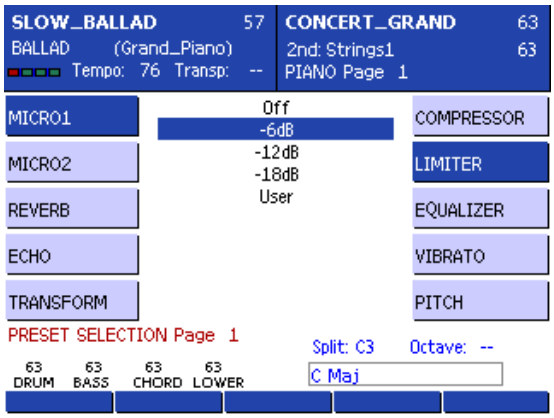


Figura 345

EQUALIZER

Al seleccionar la tecla F8 aparecerá la pantalla EQUALIZER (solo para MICRO1) parecida a la de la Figura 346 en donde se puede elegir uno de los Preset de ecualización con las teclas USER de 1 a 5, o configurar la nueva curva de ecualización.
Para cambiar la curva de ecualización, elija la banda de intervención mediante las teclas CURSOR ◄ ► y cambie el valor (+/- 14 dB) con la rueda DATA/VALUE o con las teclas CURSOR ▲ ▼. Las curvas preconfiguradas son las siguientes:

Flat (tecla USER 1)
LowCut (tecla USER 2)
HighCut (tecla USER 3)
Loudness (tecla USER 4)
User (tecla USER 5)

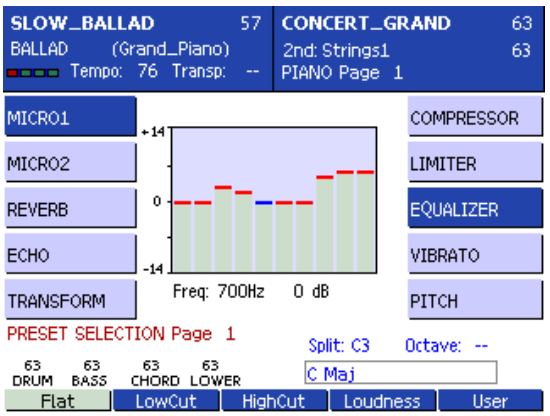


Figura 346

VIBRATO

Al seleccionar la tecla F9 aparecerá la pantalla VIBRATO (solo para MICRO1) parecida a la de la Figura 347 en donde se puede elegir uno de los efectos Vibrato disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Off
Light
Lyric
Heavy
Slow
User

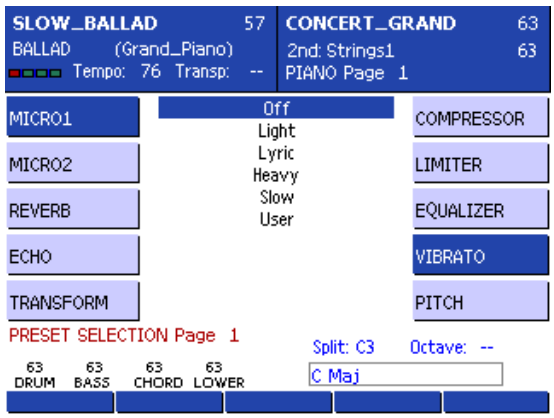


Figura 347

PITCH

Al seleccionar la tecla F10 aparecerá la pantalla PITCH (solo para MICRO1) parecida a la de la Figura 348 en donde se pueden configurar los parámetros para el cambio de entonación. Seleccione el parámetro PITCH SHIFT mediante las teclas CURSOR ▲ ▼y cambie el valor con las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE (valores +/- 24 semitonos).
Seleccione el parámetro PITCH CORRECTION mediante las teclas CURSOR ▲ ▼y cambie el valor con las teclas CURSOR ◄ ► o con la rueda DATA/VALUE (Off, Slight, Slow, Medium, Fast).

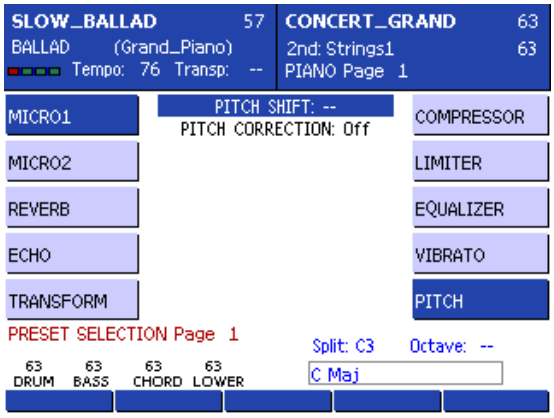


Figura 348

Guardar un efecto para micrófono

Después de haber modificado uno de los MICRO PRESETS, puede guardarlo al sobrescribir el mismo Preset o al dar un nombre nuevo. De todas formas tiene que seguir el procedimiento facilitado a continuación.

1. Seleccione un MICRO PRESET.
2. Presione la tecla EDIT en el panel frontal y modifique los parámetros siguiendo las indicaciones del párrafo anterior.
3. Al final de las modificaciones, presione la tecla SAVE en el panel frontal.
4. Introduzca un nombre con las letras del teclado (en el ejemplo es MY_MICRO) y presione la tecla USER 5 (SAVE), como se ve en la Figura 349.
5. Con las teclas F1-F10 puede seleccionar el propio User Preset en la lista, siguiendo las indicaciones de la Figura 350.

Configurar un efecto VOCALIZER en la voz

1. Presione la tecla VOCALIZER unos segundos.
2. Aparecerá la ventana para elegir los VOICETRON PRESETS (Figura 351), o sea un efecto para el micrófono conectado a la toma MICRO 1 en la parte posterior.
3. Presione las teclas F1-F10 para seleccionar uno de los VOICETRON PRESETS.
4. Presione las teclas CURSOR ◄ ► para recorrer las páginas de VOICETRON PRESETS. Mediante las teclas F1-F10 se pueden seleccionar 20 VOICETRON PRESETS, divididos en dos páginas.

PÁGINA 1	PÁGINA 2
F1–VOCALIZER	F1–USER 1
F2–AUTOTUNE VOCAL	F2–USER 2
F3–BLUEGRASS DUET	F3–USER 3
F4–COUNTRY DUET	F4–USER 4
F5–CHAINED DUET	F5–USER 5
F6–STANDARD TRIO	F6–USER 6
F7–STANDARD TRIO 2	F7–USER 7
F8–CHAINED TRIO	F8–USER 8
F9–STAND. QUARTET	F9–USER 9
F10–JAZZ QUARTET	F10–MIDI MODE

5. En la Figura 352 se ilustran los VOICETRON PRESETS de la segunda página.
6. Considere que el último Preset correspondiente a F10 de la segunda página es MIDI MODE (indicado por la flecha de la Figura 352), o sea el modo de armonización mediante archivos MIDI. En este modo, la armonización se realiza automáticamente en la pista de la melodía del archivo MIDI en reproducción. Véase el párrafo “Ejemplo de configuración del modo VOCAL” de la sección GM Parts en este manual.

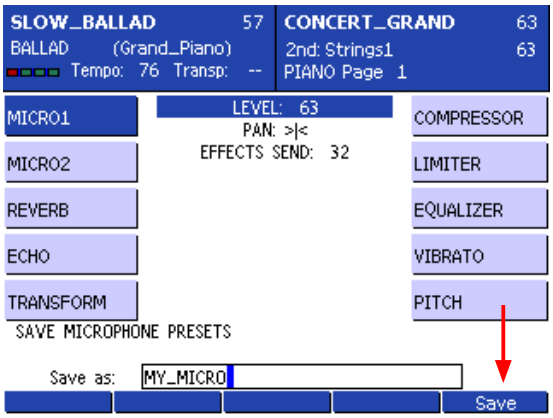


Figura 349

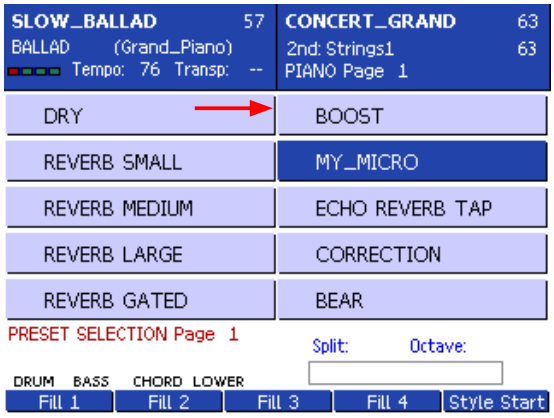


Figura 350

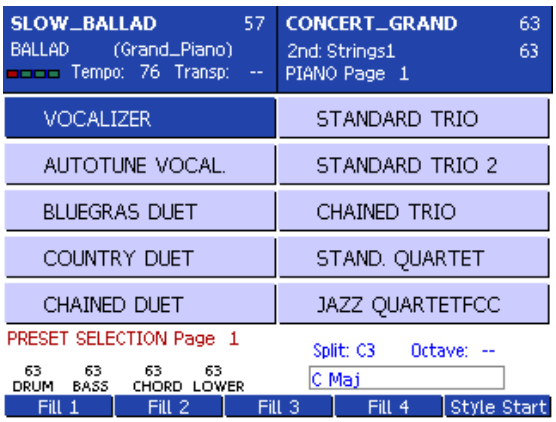


Figura 351

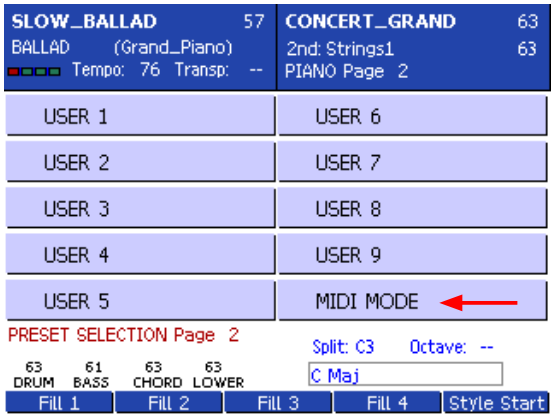


Figura 352

Modificar un efecto VOCALIZER

1. Seleccione un efecto VOCALIZER.
2. Al presionar la tecla EDIT, aparecerá una ventana similar a la de la Figura 353.
3. Presione las teclas F1-F10 para acceder a la configuración de los parámetros de un Preset:
   F1–DUET: Efectos de dueto.
   F2–TRIO: Efectos de trío.
   F3–QUARTET: Efectos de cuarteto.
   F4–QUINTET: Efectos de quinteto.
   F5–FIXED INTERV.: Efectos de intervalo fijo.
   F6–VOCODER: Parámetros del vocoder.
   F7–VOICES EDIT: Parámetros de las voces (hasta 5 voces) Volume, Pan, Formant, Detune, Cutoff, Resonance.
   F8–EQUALIZER: Ecualizador gráfico de 10 bandas.
   F9–EFFECTS: Parámetros de los efectos.
   F10–VOCAL TO ARR.: Configuración automática del vocalizer en base al arranger.

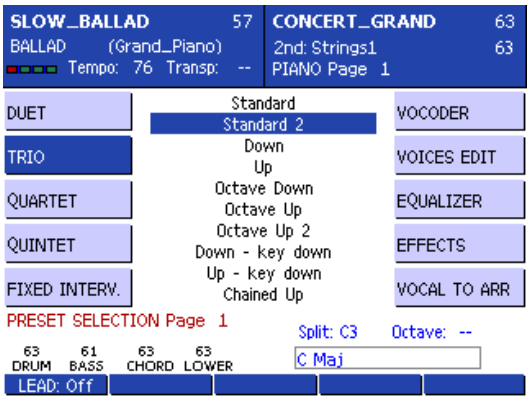


Figura 353

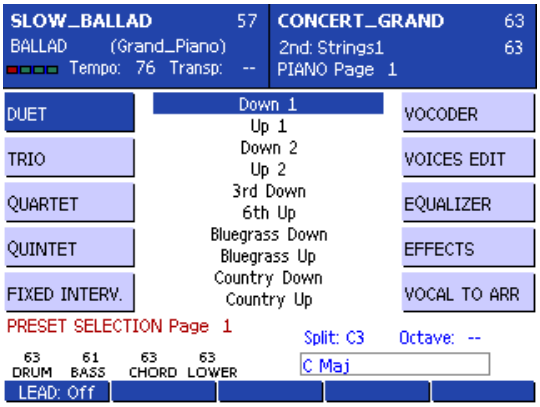


Figura 354

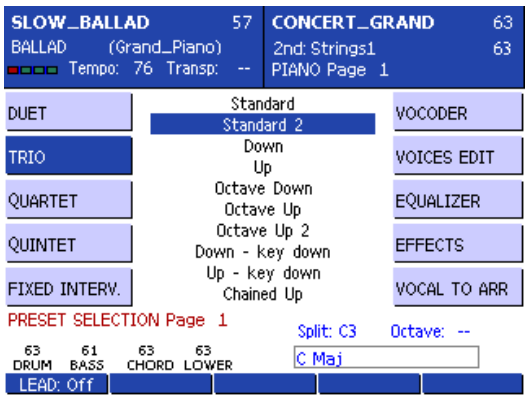


Figura 355

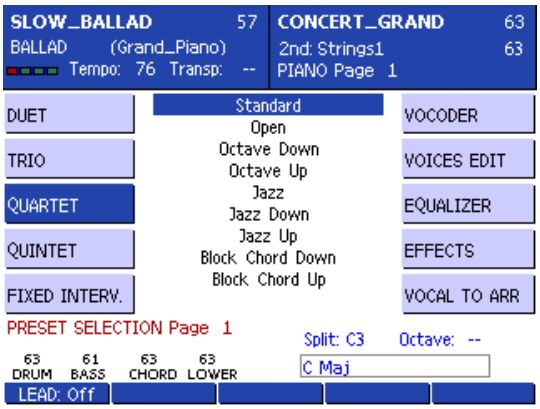


Figura 356

DUET

Al presionar la tecla F1 aparecerá la lista de efectos DUET parecida a la de la Figura 354 en donde se puede elegir uno de los efectos de dueto disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Down 1	Bluegrass Down	Folk 1 Up
Up 1	Bluegrass Up	Folk 2 Down
Down 2	Country Down	Folk 3 Up
Up 2	Country Up	Chained Up
3rd Down	Folk 1 Down	Chained Down
6th Up		

TRIO

Al seleccionar la tecla F2 aparecerá la lista de efectos TRIO parecida a la de la Figura 355 en donde se puede elegir uno de los efectos de trío disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Standard	Octave Up 2
Standard 2	Down-key down
Down	Up-key down
Up	Chained Up
Octave Down	Chained Down
Octave Up	Chained Open Down

QUARTET

Al presionar la tecla F3 aparecerá la lista de efectos QUARTET parecida a la de la Figura 356 en donde se puede elegir uno de los efectos de cuarteto disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Standard	Jazz Down
Open	Jazz Up
Octave Down	Block Chord Down
Jazz	Block Chord Up

QUINTET

Al presionar la tecla F4 aparecerá la lista de efectos QUINTET parecida a la de la Figura 357 en donde se puede elegir uno de los efectos de quinteto disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Standard
Open
Octave Down
Sextet Open

FIXED INTERV.

Al presionar la tecla F5 aparecerá la lista de efectos FIXED INTERV. parecida a la de la Figura 358 en donde se puede elegir uno de los efectos de intervalo fijo disponibles con las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE:

Duet Unison	5th Down
Duet Female Up	5th Up
Duet femal Down	Lead 5th Down
Trio Female/Male	Lead 5th Up
Sextet Female/Male	3rd Major Up

VOCODER

Al presionar la tecla F6 aparecerá la lista de efectos VOCODER parecida a la de la Figura 359 en donde se pueden modificar los parámetros del efecto vocoder. Seleccione un parámetro con las teclas CURSOR ▲ ▼ y cambie el valor con la rueda DATA/VALUE:
ASSIGN (valores Right, Left)
OCTAVE (valores -2, -1, 0, +1, + 2, auto)
MIDI MODE (valores ON/OFF):
En este modo se activa el VOCODER para la pista de la melodía MIDI.

VOICES EDIT

Al presionar la tecla F7 aparecerá la lista de efectos VOICES EDIT. parecida a la de la Figura 360 en donde se pueden modificar los parámetros de armonización de hasta 5 voces. Seleccione un parámetro vertical con las teclas CURSOR ▲ ▼ y el parámetro horizontal con las teclas CURSOR ◄ ►. Modifique el valor del parámetro seleccionado para cada una de las 5 voces (VOICES de 1 a 5) mediante la rueda DATA/VALUE:

VOLUME (valores 0–63)
PAN (valori 64R > | < 63L)
FORMANT (valores 0–63)
DETUNE (valores 0–63)
CUTOFF (valores 0–38)
RESONANCE (valores 0–7)

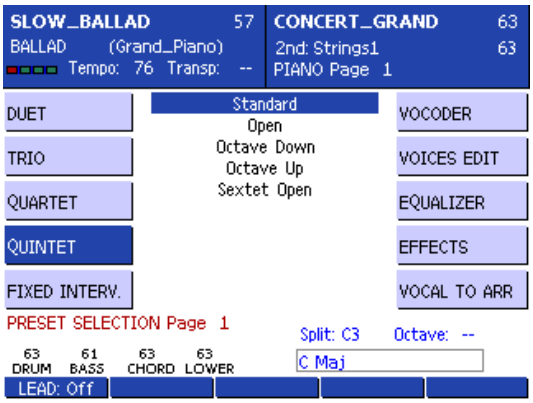


Figura 357

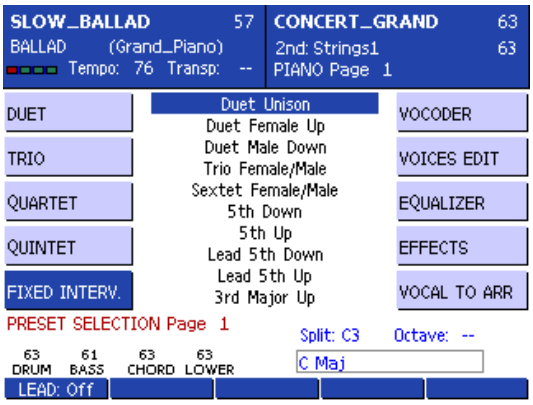


Figura 358

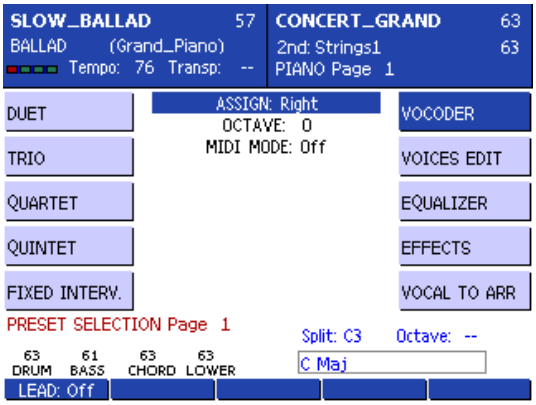


Figura 359

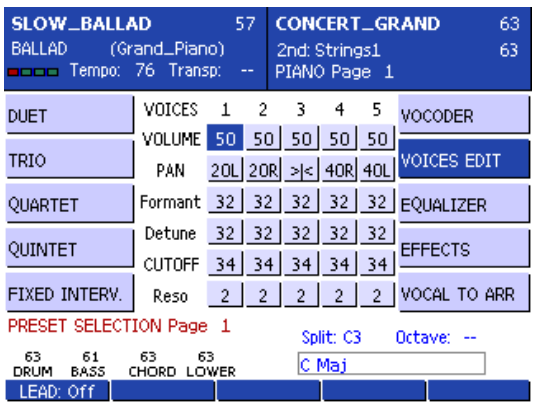


Figura 360

EQUALIZER
Al presionar la tecla F8 aparecerá la lista de efectos EQUALIZER parecida a la de la Figura 361 en donde se puede elegir uno de los presets del ecualizador gráfico de 10 bandas mediante las teclas USER de 1 a 5 o modificar los parámetros para configurar la ecualización personalizada. Seleccione una de las 10 bandas de intervención mediante las teclas CURSOR ◄ ►. Modifique el valor de la banda seleccionada mediante las teclas CURSOR ▲ ▼ o con la rueda DATA/VALUE (valores de -14 db a +14 dB). Las teclas USER de 1 a 5 permiten elegir uno de los siguientes presets:
• Flat (ninguna ecualización)
• LowCut (ecualización con corte de los bajos)
• HighCut (ecualización con corte de los altos)
• Loudness (énfasis de los bajos y de los altos)
• User (ecualización configurada por el usuario)

LowCut
Al presionar la tecla USER 2 se configura una ecualización con corte de los bajos, o sea un filtro pasa-alto sobre el sonido. Es útil cuando se han de eliminar frecuencias que retumban en el entorno o para eliminar el ruido del tipo “pop” de la voz (Figura 362).

HighCut
Al presionar la tecla USER 3 se configura una ecualización con corte de los altos, o sea un filtro pasa-bajo sobre el sonido. Es útil cuando se han de eliminar frecuencias que silban en el entorno o para eliminar posibles silbidos o efectos Larsen en el micrófono (Figura 363).

Loudness
Al presionar la tecla USER 4 se configura una ecualización con énfasis sobre los bajos y sobre los altos.
Es útil para reforzar las frecuencias en entornos demasiado absorbentes con volúmenes sonoros muy bajos (Figura 364). Prácticamente, se compensa la pérdida natural de bajos y altos del oído humano con volúmenes sonoros contenidos.

User
Al presionar la tecla USER 5 se configura una ecualización configurada por el usuario. Es útil para invocar una ecualización especial para un entorno determinado (Figura 365). El preset User se memoriza junto al Preset Voicetron, como se explica en la página siguiente.

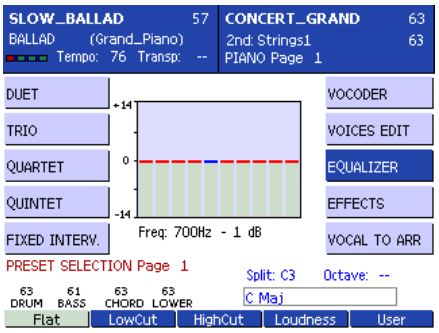


Figura 361

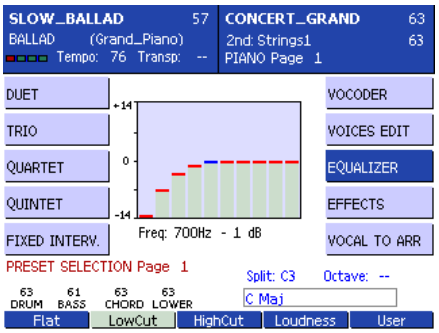


Figura 362

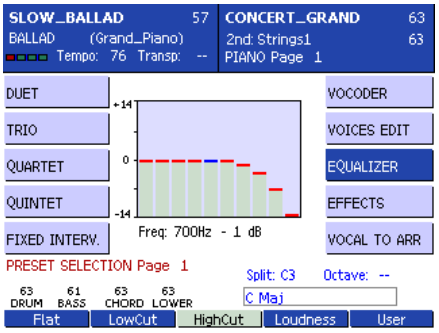


Figura 363

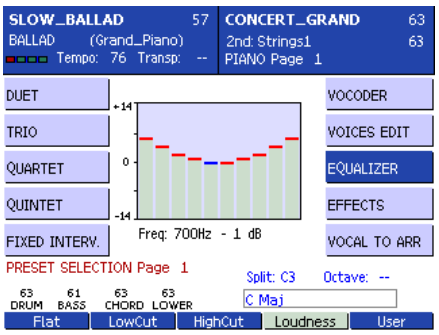


Figura 364

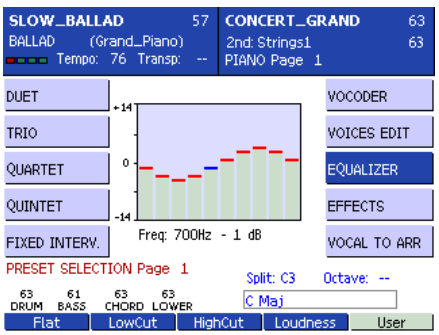


Figura 365

EFFECTS

Al seleccionar la tecla F9, aparecerá una lista de efectos EFFECTS parecida a la de la Figura 366 en donde se pueden modificar los parámetros de los efectos REVERB y ECHO. Seleccione el parámetro con las teclas CURSOR ◄ ► y modifique el valor de los 3 parámetros con la rueda DATA/VALUE. Los tres parámetros son:

EFFECTS SEND (valores 0–63)
REVERB PRESET (véase la lista siguiente de la izquierda)
ECHO PRESET (véase la lista siguiente de la derecha)

REVERB PRESET
Short Room
Room
Small Hall
Large Hall
Short Plate
Vocal Plate
Church
Cathedral
Gated Reverb
Gated Plate
User1
User2
User3

ECHO PRESET
Mono
Stereo
Mono 3/4
Stereo 3/4
Mono 4/4
Stereo 4/4
Mono Triplet
Stereo Triplet

VOCAL TO ARR.

Al seleccionar la tecla F10 aparecerá la pantalla VOCAL TO ARR. parecida a la de la Figura 367 en donde se pueden modificar los parámetros de esta función.

Dicha función permite configurar automáticamente un efecto VOCALIZER asociado a la parte ejecutada por el arranger. Por ejemplo, se puede configurar un efecto DUET para el START, un efecto TRIO para la variación A del Arranger, un efecto VOCODER para la variación B del Arranger y así sucesivamente. La elección de la parte se realiza con las teclas CURSOR ▲ ▼ mientras que el efecto asociado puede seleccionarse con la rueda DATA/VALUE o mediante las teclas F1-F5 (DUET, TRIO, QUARTET, QUINTET y FIXED INTERV.) más la rueda DATA/VALUE.

Guardar un efecto VOCALIZER

1. Cuando acaba de aportar las modificaciones, presione la tecla SAVE en el panel frontal.
2. Aparecerá una ventana de diálogo para introducir el nombre (Figura 368). Introduzca el nombre del efecto con las letras del teclado y presione la tecla USER 5 (SAVE)
3. Después de guardar el efecto, puede invocar dicho efecto personalizado en la segunda página de la ventana VOCALIZER (Figura 369).

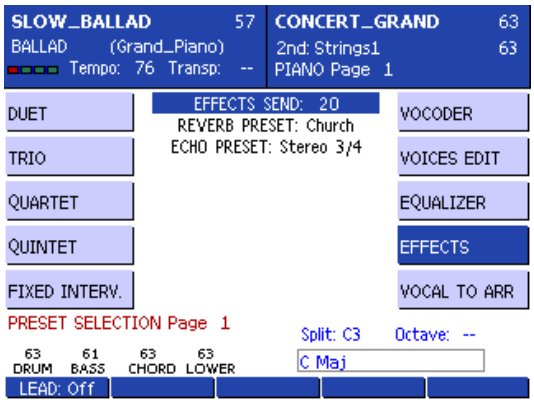


Figura 366

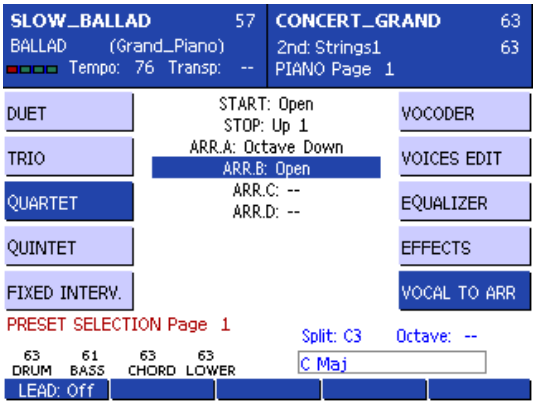


Figura 367

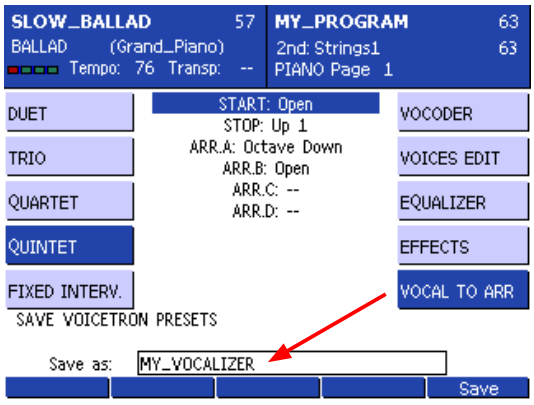


Figura 368

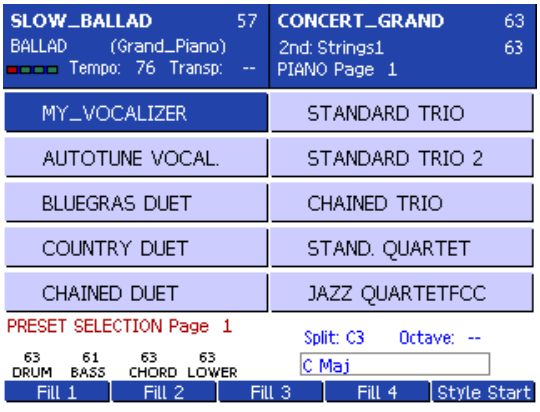


Figura 369

Search (Main View)

Audya incluye una función útil SEARCH para buscar archivos guardados en el disco interno o en dispositivos USB externos. Con la MAIN VIEW activada, el motor de búsqueda presenta un aspecto diferente respecto a la visualización estándar.

■ Buscar un archivo

1. Presione la tecla SEARCH.
2. Se abrirá el último directorio del disco interno al que se ha accedido (Figura 370).
3. Use las teclas CURSOR ◄ ► o la rueda DATA /VALUE y la tecla ENTER para localizar una carpeta y realizar la búsqueda en ella.
4. Escriba el nombre completo de un archivo o una parte de éste, use el teclado para teclear directamente los números y las letras.
5. En el ejemplo de la Figura 371, al escribir solamente la letra “S”, el motor se sitúa en el primer nombre del archivo que empieza con la letra tecleada. El archivo encontrado aparece resaltado.
6. En el ejemplo de la Figura 372, al escribir la segunda letra del nombre buscado, el motor limita cada vez más la búsqueda y resalta el archivo que ha encontrado.
7. Siga introduciendo letras para limitar la búsqueda.
8. Si son suficientes dos o tres letras para encontrar el archivo, puede presionar inmediatamente la tecla ENTER para empeza la ejecución. En el ejemplo de la Figura 373 es “SOLO TROMBONE. WAV”.
9. Al presionar la tecla EXIT en el panel frontal puede cambiar la carpeta de búsqueda para encontrar otros archivos en el disco duro.
10. Al presionar la tecla USER 5 (EXIT) siguiendo las indicaciones de la flecha de la Figura 374, puede abandonar la función de búsqueda y regresar a la visualización normal de la ventana MAIN VIEW.

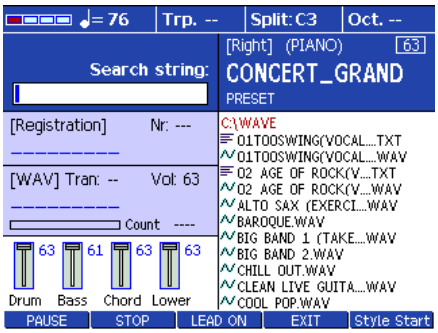


Figura 370

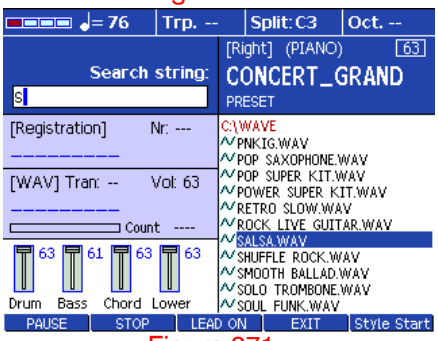


Figura 371

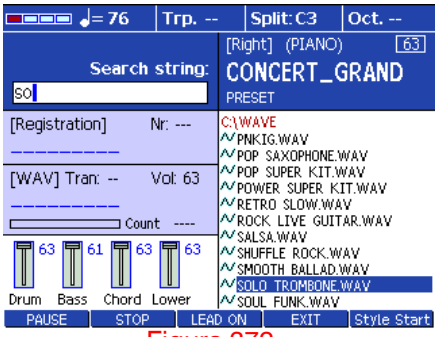


Figura 372

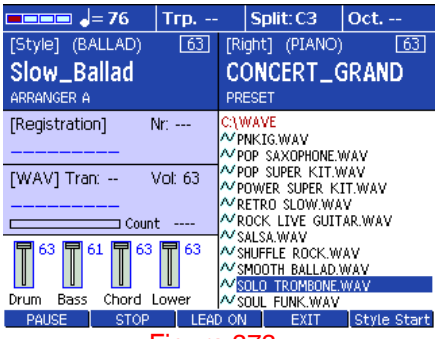


Figura 373

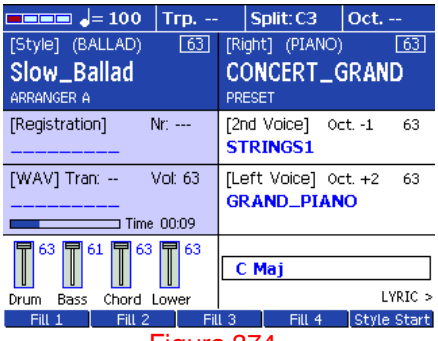


Figura 374

Search

Audya incluye una función útil SEARCH para buscar archivos guardados en el disco interno o en dispositivos USB externos.

■ Buscar un archivo

1. Presione la tecla SEARCH.
2. Se abrirá el último directorio del disco interno al que se ha accedido (Figura 375).
3. Use las teclas CURSOR ▲ ▼ o la rueda DATA /VALUE y la tecla ENTER para localizar una carpeta y realizar la búsqueda en ella.
4. Escriba el nombre completo de un archivo o una parte de éste, use el teclado para teclear directamente los números y las letras. En el ejemplo (Figura 376) para buscar se ha escrito “LIKE”.
5. Presione la tecla USER 5 (GLOB. SEARCH) para empezar la búsqueda.
6. Cuando transcurran unos instantes, verá una pantalla con los resultados de la búsqueda. En el ejemplo (Figura 377) todos los archivos que contienen el texto “LIKE “se han encontrado.
7. Dichos archivos ya están disponibles para empezar la reproducción directamente desde la pantalla de búsqueda.

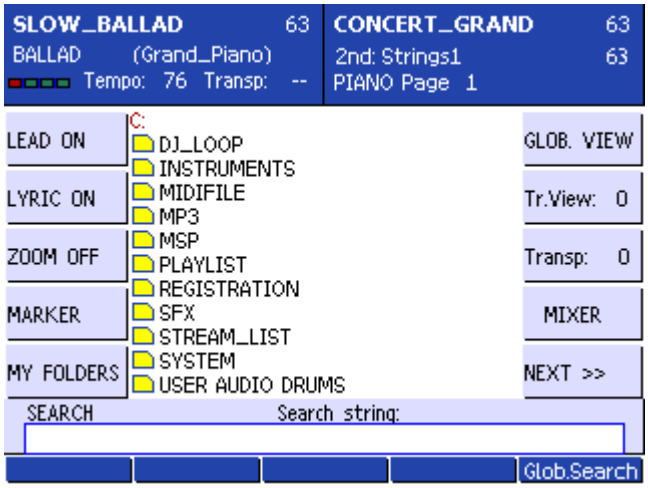


Figura 375

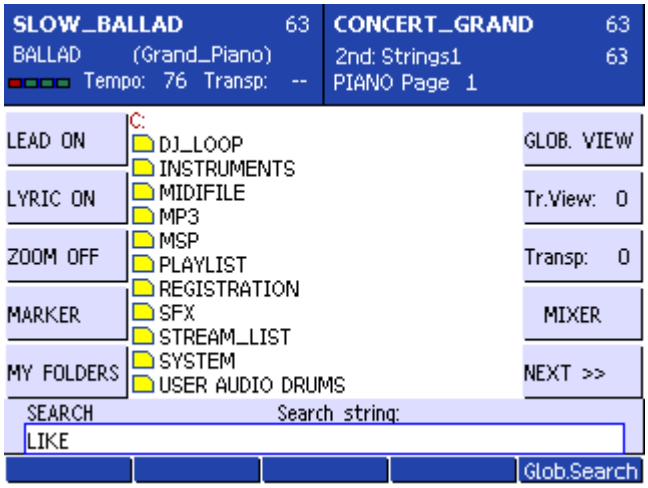


Figura 376

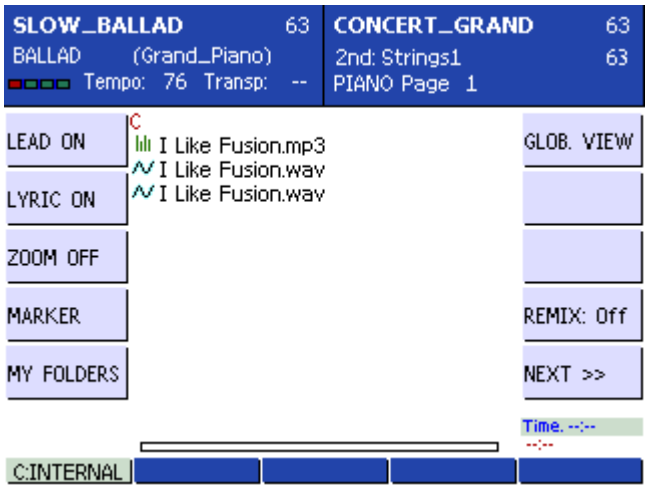


Figura 377

User Assignable

Al presionar la tecla USER ASSIGNABLE, situada en la parte izquierda del display, accederá a la pantalla para asignar funciones personalizadas a las teclas USER (Figura 378).
Con las teclas F1-F5 puede asignar hasta cinco USER_TABS_PRES, o sea cinco funciones diferentes a las cinco teclas User situadas debajo del display.
Presione una de las teclas F1-F5 y la tecla EDIT para acceder a una pantalla como la de la Figura 379 donde podrá asignar una de las siguientes funciones a cada tecla USER:

FILL 1	SNARE OFF
FILL 2	HIHAT OFF
FILL 3	CYMBAL OFF
FILL 4	TOM/FX OFF
FILL IN	RIMSHOT OFF
BREAK 1	LATIN 1 OFF
BREAK 2	LATIN 2 OFF
BREAK 3	LATIN 3 OFF
BREAK 4	CLAP FX OFF
BREAK	WHA-WHA
FILL TO ARR.	REVERB
REINTRO	CHORUS
AUTO FILL	ECHO/DELAY
AFTER FILL	DIST/OVERDRIVE
SWING BASS	TEXT PAGE -
BASS TO ROOT	TEXT PAGE +
BASS SUSTAIN	ARABIC 1... 10
LOWER MUTE	RIGHT BOOST
LOWER OFF STOP	STYLE STOP
LOWER 1 HOLD	DRYONSTOP
LOWER 2 HOLD	VOC. ON-OFF
PIANIST SUSTAIN	ENDONSTOP
MANUAL DRUM	FILL TO END
CRASH	UNPLUGGED
ONLY KICK	JUKEBOX
DRUM&BASS	LEAD MUTE
KICK OFF	SUB REG. UP-DOWN

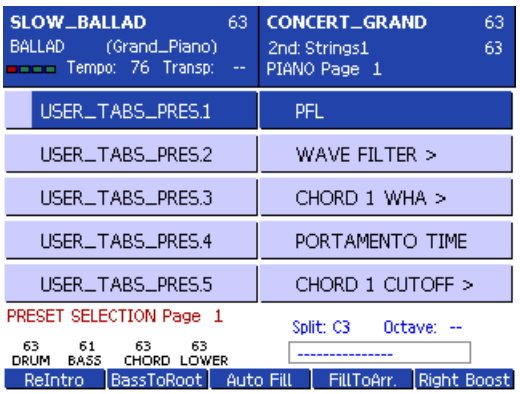


Figura 378

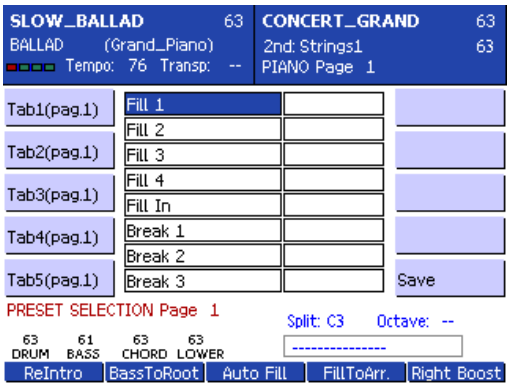
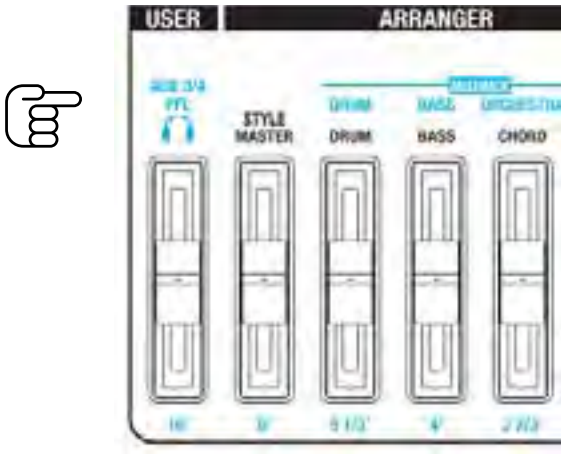


Figura 379



Use la tecla F10 para guardar USER_TABS_PRES en la posición corriente.
Con las teclas BACK y FORWARD se pueden asignar otros 5 USER TABS PRES.
Con las teclas F6-F10 puede asignar al cursor USER las siguientes funciones:

F6–PFL: configura el control de volumen PRE FADER LISTEN

F7–WAVE FILTER: configura el Slider USER para ajustar el corte de frecuencia en el Player WAVE. Al presionar la tecla repetidamente se configura el envío del reverbero para la parte RIGHT o para el micrófono.

F8–CHORD 1 WHA-WHA: configura el Slider USER para ajustar el corte de frecuencia (efecto WHAWHA) del CHORD 1. Al presionar repetidamente la tecla, se configura la función para CHORD 1, CHORD 2, CHORD 3, CHORD 4, CHORD 5, BASS, ALL CHORDS, ALL STYLE y RIGHT.

F9–PORTAMENTO TIME: configura el cursor USER para ajustar el tiempo de portamento.

F10–CHORD 2 CUTOFF: configura el Slider USER para ajustar el corte de frecuencia del CHORD 1. Al presionar repetidamente la tecla, se configura la función para CHORD 1, CHORD 2, CHORD 3, CHORD 4, CHORD 5, BASS, ALL CHORDS, ALL STYLE y RIGHT.

Desfile de texto

Junto a las funciones de visualización de texto ordinarias, que muestran texto sincronizado contenido en los archivos MIDI estándares (karaoke), Audya le permite sincronizar el texto con cualquier archivo audio y MP3.

■ Combinar un archivo de texto con un archivo MIDI, un MP3 o un archivo WAVE.

1. Realice la conexión USB para acceder al disco duro de Audya. Después de la conexión, abra la carpeta WAVE y copie un archivo de texto (un archivo TXT corriente) que contiene el texto de una canción. El nombre del archivo TXT ha de ser idéntico al título de la canción (salvo la extensión del archivo) (Figura 380). En el ejemplo, el archivo de texto es “Chill Out.txt” que corresponde a la canción “Chill Out.wav”.
2. Tras desconectar correctamente la conexión USB, presione la tecla WAVE para acceder a la carpeta WAVE que contiene las canciones.
3. Seleccione la canción que coincida con el archivo TXT y presione la tecla START para empezar la reproducción (Figura 381).
4. Presione la tecla F2 (LYRIC ON) para ver el texto en el display (Figura 382).
5. Cuando sea necesario, pase a la página siguiente de texto, presione la tecla CURSOR ▼ para ver la página de texto siguiente (Figura 383).

Figura 380

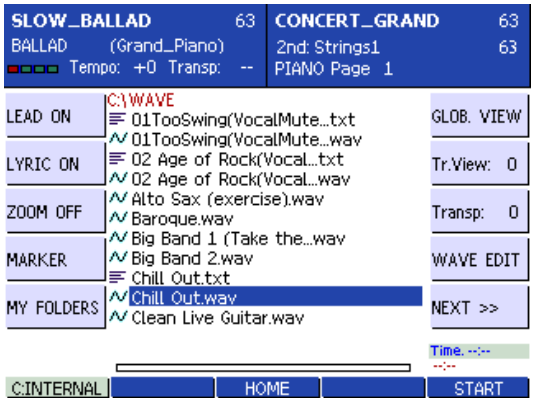


Figura 381

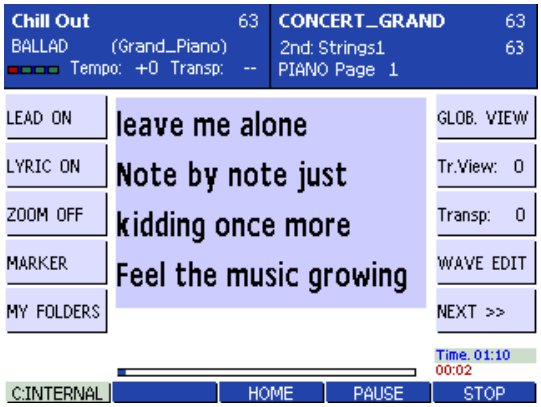


Figura 382

Figura 383

■ Sincronizar el desfile automático del texto con un archivo MIDI, un MP3 o un archivo WAVE.

1. Reproduzca el archivo WAVE (MIDI o MP3).
2. Presione la tecla RECORD.
3. Pase las páginas con los textos presionando la tecla CURSOR ▼ cuando sea necesario.
4. Durante la reproducción del archivo, presione la tecla SAVE.
5. Se le pedirá que guarde el archivo.
6. Confirme.
7. Cuando reinicie la canción, el texto mostrado cambiará en modo sincronizado.

Disk

Audya ofrece una serie de funciones específicas para la gestión del disco interno.

■ Disk Menu

1. Presione la tecla DISK para ver el contenido del disco interno (Figura 384). El disco contiene un determinado número de carpetas, a las que se puede acceder con las teclas CURSOR § ¶ o la rueda DATA/VALUE:
   DJ LOOP
   MIDIFILE
   MP3
   PLAYLIST
   SFX
   USER STYLES
   WAVE
   INSTRUMENTS
   REGISTRATION
   SYSTEM
   MSP
   STREAM_LIST
   USER_VOICE_LIST
   USER AUDIO DRUM
   USER LIVE GUITAR
   USER DATA
2. Presione la tecla ENTER para entrar en una carpeta seleccionada.
3. Presione la tecla EXIT para salir de una carpeta y subir un nivel.
4. Presione la tecla USER 5 (DISK MENU) para ver todas las funciones disponibles (Figura 385):
   F1–COPY: copia uno o varios archivos.
   F2–DELETE: elimina uno o varios archivos.
   F3–MOVE: desplaza uno o varios archivos.
   F4–RENAME: cambia de nombre un archivo.
   F5–SAVE: abre una ventana para guardar PROGRAM, GM VOICE, VOICE LIST, DRAWBAR, DRUMSET.
   F6–NEW FOLDER: crea una nueva carpeta.
   F7–DEL. FOLDER: elimina una carpeta.
   F10- FORMAT: forma todo el disco.

■ Copiar, eliminar y cambiar de lugar

1. Para ejecutar las funciones de copiar, eliminar y cambiar de lugar un archivo, presione Disk Menú, seleccione uno o varios archivos con la tecla ENTER. Junto a cada archivo seleccionado aparecerá un punto de color azul (Figura 386).
2. Presione la tecla F1 (COPY), F2 (DELETE) o F3 (MOVE) para seleccionar la función.
3. Presione la tecla USER 5 (EXECUTE) para ejecutar la función o la tecla USER 4 (EXIT para anular las operaciones.

■ Crear o eliminar una carpeta

1. Presione la tecla F6 para crear una nueva carpeta en DISK MENU.
2. Escriba el nombre con las letras y los números del teclado. En el ejemplo “MY_FOLDER”.
3. Presione la tecla USER 5 (EXECUTE).
4. La carpeta se crea en la posición corriente del disco (Figura 387).
5. Seleccione de nuevo la carpeta y presione la tecla F7 (DEL: FOLDER) para eliminarla.
6. Presione la tecla USER 5 (EXECUTE) para eliminar la carpeta.

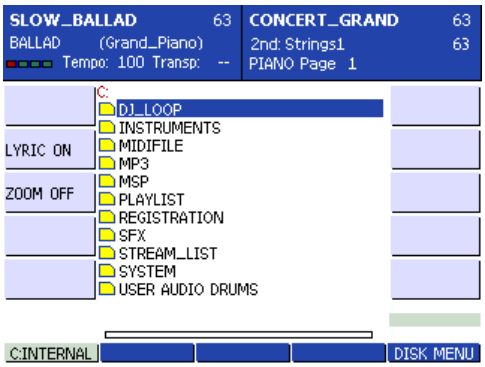


Figura 384

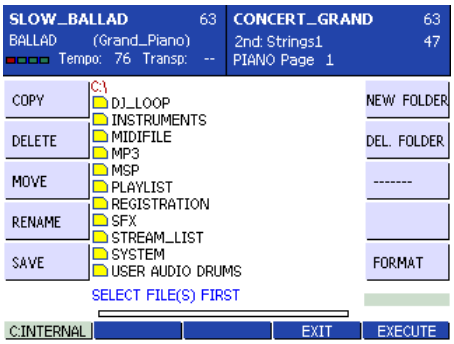


Figura 385

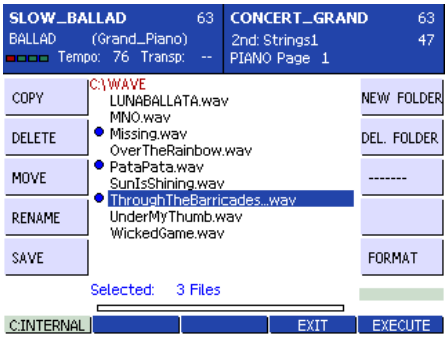


Figura 386

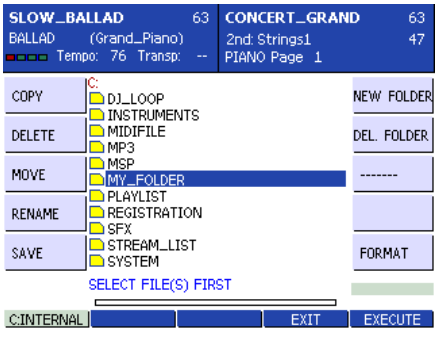


Figura 387

■ Formatear el disco

1. Para formatear el disco presione F10.
2. Aparecerá una ventana en la que se podrá elegir si continuar con el formateado (TECLA USER 5/10) o anular la operación (TECLA USER 4/9). Recordamos que el formateado borra todos los datos contenidos en el disco duro.

Drive USB

Además del disco interno, puede también gestionar dispositivos externos tales como lápices, discos duros, reproductores de CD, etc. conectados a los dos puertos USB en el lado frontal.

Cuando haya colocado un dispositivo USB en uno de los dos puertos USB, la unidad USB aparecerá en el menú DISK como se ve en la Figura 388.

Las mismas funciones en el DISK MENU están disponibles también para los archivos y las carpetas de la unidad USB.

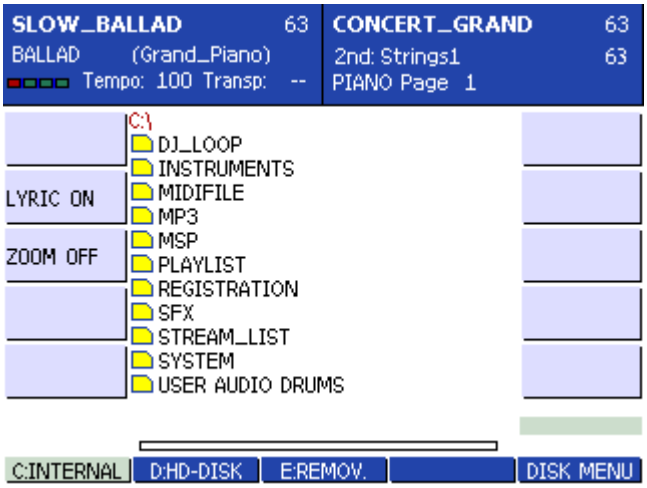


Figura 388

NOTA

El teclado acepta solamente lápices USB o discos duros externos formateados en FAT 32. Los floppy USB, discos duros, reproductores Mp3, CD-ROM, DVD-ROM han de disponer de una alimentación propria.

GM Voices

BANK A (CC0 Value=0)

N°	VOICE
1	Grand_Piano
2	Pop_Piano
3	Upright
4	Honky
5	El_Piano1
6	Dx_Piano
7	Harpsichord
8	Clavinet
9	Celesta
10	Glocken
11	Musicbox
12	Vibraphone
13	Marimba
14	Xylophon
15	Tubular_Bell
16	Santur
17	Leslies
18	Jazz_Organ
19	Rock_Organ
20	Church_Organ
21	Theatre_Organ
22	Musette1
23	Harmonica
24	Accordion1
25	ClassicFx*
26	Country1*
27	Jazz_Guitar1*
28	Clean*
29	Muted*
30	Distortion*
31	Overdrive*
32	Harmonics

N°	VOICE
33	Acoustic*
34	Finger*
35	Picked*
36	Fretless*
37	Slap
38	Funk*
39	Synbass1*
40	Synbass2*
41	Violin
42	Viola
43	Cellos
44	Contrabass
45	Tremolos
46	Pizzicato
47	Harp
48	Timpani
49	Strings1
50	Slow_Strings
51	Synstrings1
52	Synstrings2
53	Choir1
54	Choir2
55	Synvoice
56	Hits
57	Mexican
58	Trombone
59	Tuba*
60	Miles
61	French_Horn
62	Brass1
63	Synbrass1
64	Synbrass2

N°	VOICE
65	Altosoft
66	Altosax
67	Tenor
68	Bariton
69	Oboe
70	English_Horn
71	Bassoon
72	Clarinet
73	Piccolo
74	Classic_Flute
75	Recorder
76	Pan_Flute
77	Bottle
78	Shakuashi
79	Whistle
80	Ocarina
81	Square
82	Sawtooth
83	Calliope
84	Wha
85	Sinesweep
86	Vox
87	Fifth
88	Fm_Lead1
89	Fantasy
90	Warmpad
91	Score
92	Space
93	Softpad
94	Metal
95	Prelude
96	Sweep

N°	VOICE
97	Ice_Rain
98	Soundtrack
99	Crystal
100	Atmosphere
101	Brightness
102	Goblin
103	Tough_Pad
104	Startheme
105	Sitar
106	Banjo
107	Shamisen
108	Koto
109	Kalimba
110	Bagpipe
111	Fiddle
112	Zurna
113	Tinkle
114	Agogo
115	Steeldrum
116	Wood_Block
117	Taiko
118	Melotom1
119	Syntom
120	Reverse
121	Fret_Noise
122	Breath
123	Seashore
124	Bird
125	Telephone
126	Helicopter
127	Applause
128	Gunshot1

BANK B (CC0 Value=1)

N°	VOICE
1	Jingle
2	Electric
3	Latin_Piano
4	El_Piano1
5	Concert_Grand
6	Bright
7	Twin_Fm
8	Hard_Dx
9	Musicbox
10	Tubular_Bell
11	Marimba
12	Long_Vibe
13	Kalimba
14	Ep_Phase
15	Orch_Bell
16	Windchimes
17	Rotary
18	Dry_Organ
19	Drawbar

N°	VOICE
20	Positive
21	Master
22	Francaise
23	Jazz-Fisa
24	Tango
25	Country&Slide*
26	Ac_Folk1*
27	Funky_Guitar*
28	60Stopped*
29	Mute_Velo*
30	Pop_Lead*
31	12Strings*
32	Solid_Body*
33	Warm*
34	Ballad*
35	Funk*
36	Bass&Guit2*
37	Precision*
38	Synbass3*

N°	VOICE
39	Synbass4*
40	Synbass5*
41	Strings2
42	Violas
43	Strings2
44	Octastring
45	Strings1
46	Marcato
47	Strings3
48	Slow_Strings
49	Strings2
50	Synstrings3
51	Dah
52	Choir_Aah1
53	Choir_Aah2
54	Ooh
55	Vocal
56	Tuuh
57	Golden

N°	VOICE
58	Tbone_Section
59	Oberbass1*
60	Muted_Tpt
61	Flughorn_1
62	Brass2
63	Growbrass1
64	Brass1
65	Soprano
66	Circus
67	Blowed
68	Rock_Alto
69	Mariachi
70	Growbrass2
71	Blare
72	Slide_Tbone
73	Jazz_Alto
74	Pan_Flute
75	Voice_Flute
76	Synth14

GM Voices

77	Analogs
78	Flanger
79	Brightpad
80	Wiring
81	Synth23
82	Ramp
83	Synth22
84	Synth20
85	Fusion*
86	Synbass6*
87	Synbass7*
88	Synbass8*
89	2nd_Perc

90	3rd_Perc
91	Click
92	B3_Vibrato
93	Blues_Slow
94	Blues_Fast
95	Lower_8-4
96	16_1
97	R&Roll*
98	Medium_Guit*
99	Strato*
100	Humbuck*
101	Vintage*
102	Fingered*

103	Stops
104	Whaguitar*
105	Hawaian
106	Mandolin
107	Bright_Acoustic*
108	ClassicFx*
109	Pedalsteel
110	Vintage*
111	Reed
112	Silent
113	Fx
114	Polisynth
115	Sci_Fi

116	Synth21
117	Wave
118	D_Cycle
119	Synth10
120	Synth4
121	Hit&Crash
122	Clackson
123	Pfif&Jew_Harp
124	Huu
125	Alarm&Laser
126	Door_Bell1
127	1Shot_Jazz
128	Airhorn

BANK C (CC0 Value=10)

N°	VOICE
1	Bright
2	Grand_Hammer
3	Grand_L
4	Grand_R
5	Ep_Legend
6	Real_Mark
7	Ep_Phase
8	Tine_Soft
9	Brightpad
10	Crash
11	Tubular_Bell
12	Dry_Vibe
13	Kalimba
14	Marimba
15	Glockpad
16	El_Piano1
17	Hamm_Slow
18	Hamm_Fast
19	Gospel_Slow
20	Pipe
21	Gospel_Fast
22	1Shot_Musette
23	Diatonic
24	Alpen
25	Brazilian*
26	CountryFx*
27	MelobarFx*
28	StratoFx*
29	Fingered*
30	Pop_Fx*
31	JGuit&Slide
32	Spanish*

N°	VOICE
33	Sinus*
34	Bass&Guit1*
35	Oberbass1*
36	Fusion*
37	Funk*
38	Oberbass2*
39	Pedal
40	Bass&Guit2*
41	Violin_Slow
42	Geige
43	Marcato
44	Tzivago
45	Concert
46	Chamber
47	Strings3
48	Symphonic
49	Strings3
50	Digistring
51	Strings2
52	DarkEnsemble
53	Tuuh
54	Humming
55	Choir1
56	Classic_Choir
57	Cornet
58	Bright_Tbone
59	Dixie*
60	Tbone_Section
61	Fall_Brass*
62	Brass3
63	Trombone
64	Octabrass

N°	VOICE
65	Blowed
66	Contralto
67	Muted_Tpt
68	Growl_Sax
69	Brass&Fall
70	Mellow_Tpt
71	Smooth_Tpt
72	Brass_Section
73	Smooth_Horns
74	Piccolo
75	Pop_Flute
76	Pan_Flute
77	Voice_Flute
78	Shakuashi
79	Whistle
80	Classic_Flute
81	Pulse1
82	Synbrass3
83	Lead_Square
84	Chick
85	Triangle1
86	Triangle2
87	Synth8
88	Synth1
89	Softpad
90	Saw&Pulse
91	Warmpad
92	Fantasy
93	Magic
94	Glockpad
95	Choir_Pad
96	Digipad

N°	VOICE
97	Atmosphere
98	Obx_Pad
99	Bowed_Pad
100	Digipad
101	Fantasy
102	Halo
103	Ensemble
104	Digistring
105	Tres*
106	Hackbrett
107	Tres*
108	Cajun
109	Pan_Flute
110	Ac_Folk1*
111	Jungle
112	Ukulele*
113	Tinkle
114	Triangle
115	Tambora
116	Claves
117	Ac_Tom
118	Brushtom
119	Snare
120	Crash
121	Scratch1
122	Scratch2
123	Bellow
124	Breaths
125	Laser2
126	Fx_Slap
127	Laser1
128	Fisa_K.Off

GM Voices

BANK D (CC0 Value=11)

N°	VOICE
1	Concert_L
2	Concert_R
3	Pop_Hammer
4	Pulse_Clavi
5	El_Piano2
6	Dx_Tine
7	Soft_Dx
8	Stage_Piano
9	Pop_Slow
10	Synth11
11	Open_Concert
12	Harps_Wide
13	Harps_Octave
14	ElPiano_Detune
15	Marktree
16	Vibraphon_Wide
17	Marimba_Wide
18	Full_Fast
19	B3_Fast
20	Church_Octave
21	Pipe_Octave
22	Fisa8
23	Blues_Harp
24	Cassotto
25	Ac_Folk2*
26	Ac_Folk2*
27	Folk&Slide*
28	Jazz_Guitar2*
29	Country2*
30	Thin_Strato*
31	Ac_Nylon1*
32	Jazz_Octave

N°	VOICE
33	Blues_Lead*
34	Chuck_5TH*
35	Folk*
36	Deep*
37	Finger_Slap*
38	Retro*
39	Synbass9*
40	Synbass10*
41	Synbass11*
42	Synbass12*
43	Synbass13*
44	Bass&Guit3*
45	Fingerpick
46	Staccato
47	Swing_Tpt
48	Clean_Detune*
49	Country_Slide
50	Latin_Tenor
51	Latin_Bariton
52	Pulse2
53	Fm_Lead2
54	Synth23
55	Synth6
56	Synth7
57	Mariachi
58	Brass_Section
59	Wide_Horns
60	Synth9
61	Flughorn_2
62	Synth12
63	Tijuana
64	Synth13

N°	VOICE
65	Synth15
66	Synth16
67	Synth17
68	Synth18
69	Synth19
70	Musette2
71	Accordion2
72	Church_Detune
73	RealBrass
74	Bass&Piano1
75	Bass&Piano2
76	Parisienne
77	Jazz_Slide
78	Country_Stereo
79	Muted*
80	Yang_Chin
81	Synth2
82	Synth3
83	Door_Bell2
84	Key_Hammer
85	Fisa_K.On
86	Tremolo
87	Synth5
88	Ac_Nylon2*
89	Short_Perc
90	Bowed_Pad
91	Brazilian_Slide
92	Hammer_1
93	Bubble
94	Burst
95	Hammer_2
96	Synbass14*

N°	VOICE
97	Car_Stop
98	Car_Crash
99	Car_Engine
100	Car_Pass
101	Cow
102	Melotom2
103	Dog
104	Door_Slam
105	Concert_Bd
106	Explosion
107	Fire_Alarm
108	Foot_Splash
109	Foot_Steps
110	Gunshot2
111	Gunshot3
112	Heart
113	Castanets
114	Horse
115	Horse_Gallop
116	Jet
117	Laughing
118	Machine_Gun
119	Punch
120	Rain
121	Screaming
122	Sirene
123	Starship
124	River
125	Thunder
126	Train
127	Wind
128	Sax_Keys

Drum Set

N°	DRUM SET
1	Standard1
2	Standard2
3	Room_Gm2
4	Power_Gm2
5	Electro_Gm2
6	Jazz_Gm2
7	Analog_Gm2
8	Standard_Gm2
9	Folk
10	Acoustic1
11	JazzDry
12	Vintage
15	Acoustic2
17	Rock
25	House

N°	DRUM SET
26	Techno
28	Progressive
29	Rave
30	HipHop
33	Fusion
41	Brush
42	Brush_Gm2
47	Sfx_Kit
48	Orchestra_Gm2
49	Orchestra
57	Studio
58	LightPop
59	Rap
60	Hip_Box
62	Modern

N°	DRUM SET
65	Custom
66	Latin
73	PopJazz
74	Street
75	Analog
76	Citypop
77	Smooth
78	Acid
79	Kick&Snare
80	JazzBrush
81	Swing
82	Garage
83	U.S.Pop
84	MeloRap
85	Grunge

N°	DRUM SET
86	Contemporary
87	Urban
88	Electro
89	Country
90	R&B

SPECIAL KIT

91	Pop_Super_Kit
92	Funk_Super_Kit
93	Power_Super_Kit

Audio Drum

N°	
1	60'S_POP_01
2	60'S_POP_02
3	60'S_POP_03
4	60'S_POP_04
5	6_8_BALLAD_01
6	6_8_BALLAD_02
7	6_8_BALLAD_03
8	70'S_BEAT_01
9	70'S_BEAT_02
10	70'S_BEAT_03
11	70'S_BEAT_04
12	70'S_POP_01
13	70'S_POP_02
14	70'S_POP_03
15	70'S_POP_04
16	8BEAT1_01
17	8BEAT1_02
18	8BEAT1_03
19	8BEAT1_04
20	8_BEAT_2_01
21	8_BEAT_2_02
22	8_BEAT_2_03
23	8_BEAT_2_04
24	8_BEAT_3_01
25	8_BEAT_3_02
26	BIGBAND_01
27	BIGBAND_02
28	BIGBAND_03
29	BIGBAND_04
30	BLUES_01
31	BLUES_02
32	BLUES_03
33	BOSSAMIX_01
34	BOSSAMIX_02
35	BOSSAMIX_03
36	BOSSANOVA_01
37	BOSSANOVA_02
38	BOSSANOVA_03
39	BOSSANOVA_04
40	BRUSHPOLKA_01
41	BRUSHPOLKA_02
42	BRUSHPOLKA_03
43	BRUSHWALTZ_01
44	BRUSHWALTZ_02
45	BRUSHWALTZ_03
46	BUGG_01
47	BUGG_02
48	BUGG_03
49	BUGG_04
50	CNTRY_BLD_01
51	CNTRY_BLD_02
52	CNTRY_BLD_03
53	CNTRY_FOX_01
54	CNTRY_FOX_02
55	CNTRY_FOX_03
56	CNTRY_FOX_04
57	CNTRY_ROCK_01

N°	
58	CNTRY_ROCK_02
59	CNTRY_ROCK_03
60	CNTRY_ROCK_04
61	COOLFUNKY_01
62	COOLFUNKY_02
63	COOLFUNKY_03
64	COOLFUNKY_04
65	DANCEFLOOR_01
66	DANCEFLOOR_02
67	DANCEFLOOR_03
68	DANCEFLOOR_04
69	DANCEFLOOR_05
70	DISCODANCE_01
71	DISCODANCE_02
72	ENGL_WALTZ_01
73	ENGL_WALTZ_02
74	ENGL_WALTZ_03
75	ENGL_WALTZ_04
76	ENGL_WALTZ_05
77	EUROCHACHA_01
78	EUROCHACHA_02
79	EUROCHACHA_03
80	FOLK_SNG_01
81	FOLK_SNG_02
82	FOXTROT_01
83	FOXTROT_02
84	FOXTROT_03
85	FOXTROT_04
86	FUNKY_01
87	FUNKY_02
88	FUNKY_03
89	FUNKY_04
90	FUSION_01
91	FUSION_02
92	FUSION_03
93	GOSPEL_01
94	GOSPEL_02
95	GOSPEL_03
96	HARDROCK_01
97	HARDROCK_02
98	HARDROCK_03
99	HARDROCK_04
100	HIPHOP_81_01
101	HIPHOP_81_02
102	HIPHOP_89_01
103	HOUSE6_126_01
104	HOUSE6_126_02
105	HOUSE6_126_03
106	HOUSE6_126_04
107	HOUSE_132_01
108	HOUSE_132_02
109	HULLYGULLY_01
110	HULLYGULLY_02
111	HULLYGULLY_03
112	HULLYGULLY_04
113	HULLYGULLY_05
114	HULLYGULLY_06

N°	
115	HULLYGULLY_07
116	IRISHWALTZ_01
117	IRISHWALTZ_02
118	IRISHWALTZ_03
119	LATINROCK_01
120	LATINROCK_02
121	LATINROCK_03
122	LATINROCK_04
123	LIMBO_01
124	LIMBO_02
125	LIMBO_03
126	LIMBO_04
127	LOUNGE_01
128	LOUNGE_02
129	LOUNGE_03
130	LOUNGE_04
131	MACARENA_01
132	MACARENA_02
133	MACARENA_03
134	MACARENA_04
135	MARCH_01
136	MARCH_02
137	MARCH_03
138	MARCH_04
139	MAZURKA_01
140	MAZURKA_02
141	MAZURKA_03
142	MAZURKA_04
143	MENEITO_01
144	MENEITO_02
145	MENEITO_03
146	MENEITO_04
147	MODBEGUINE_01
148	MODBEGUINE_02
149	MODBEGUINE_03
150	MODBEGUINE_04
151	MODBOSSA_01
152	MODBOSSA_02
153	MODBOSSA_03
154	MOVIESONG_01
155	MOVIESONG_02
156	MOVIESONG_03
157	MOVIESONG_04
158	MUSETTE_01
159	MUSETTE_02
160	ONTHEROAD_01
161	ONTHEROAD_02
162	ONTHEROAD_03
163	ONTHEROAD_04
164	ORGANHIT_01
165	ORGANHIT_02
166	ORGANHIT_03
167	ORGANJAZZ_01
168	ORGANJAZZ_02
169	ORGANJAZZ_03
170	ORGANJAZZ_04
171	POP12_8_01

Audio Drum

N°	
172	POP12_8_02
173	POP12_8_03
174	POPFOLK_01
175	POPFOLK_02
176	POPFOLK_03
177	POPFOLK_04
178	POPMIX_01
179	POPMIX_02
180	POPMIX_03
181	POPMIX_04
182	POPTWIST_01
183	POPTWIST_02
184	POPTWIST_03
185	POPTWIST_04
209	R&B04_95_01
210	R&B04_95_02
211	R&B05_97_01
212	R&B05_97_02
213	R&B06_106_01
214	R&B06_106_02
215	R&B07_95_01
216	R&B08_73_01
186	R&B10_88_01
187	R&B10_88_02
188	R&B12_63_01
189	R&B12_63_02
190	R&B12_63_03
191	R&B12_63_04
192	R&B13_81_01
193	R&B13_81_02
194	R&B13_81_03
195	R&B15_114_01
196	R&B15_114_02
197	R&B15_114_03
198	R&B17_100_01
199	R&B17_100_02
200	R&B17_100_03
201	R&B17_100_04
202	R&B20_100_05
203	R&B21_100_01
204	R&B21_100_02
205	R&B22_90_01
206	R&B22_90_02
207	R&B23_93_01
208	R&B23_93_02
217	R&BALLAD_68_01
218	RAP_85_01
219	RAP_85_02
220	RAVE_125_01
221	REGGAETON_01
222	REGGAETON_02
223	ROCK&ROLL_01
224	ROCK&ROLL_02
225	ROCK&ROLL_03
226	ROCKBLD_01
227	ROCKBLD_02
228	ROCKBLD_03

N°	
229	ROCKBLD_04
230	ROCKSHUFF_01
231	ROCKSHUFF_02
232	ROCKSHUFF_03
233	ROCKSHUFF_04
234	SAMBAJAZZ_01
235	SAMBAJAZZ_02
236	SAMBAJAZZ_03
237	SAMBA_01
238	SAMBA_02
239	SAMBA_03
240	SAMBA_04
241	SLOWALTZ_01
242	SLOWALTZ_02
243	SLOWALTZ_03
244	SLOWALTZ_04
245	SLOWROCK_01
246	SLOWROCK_02
247	SLOWROCK_03
248	TANGO_01
249	TANGO_02
250	TANGO_03
251	TARANTELLA_01
252	TARANTELLA_02
253	TARANTELLA_03
254	WALZER_01
255	WALZER_02

NOTA

El sufijo RX en el nombre del AUDIO DRUM significa "remixed" o sea la versión remezclada del archivo de base que se llama igual, mientras que el sufijo FX significa "effects" o sea la versión con efectos con el compresor, reverbero, etc. de la versión de base.

Groove Bank (Drum 2)

N°	
1	AFRO_1
2	AFRO_2
3	AFRO_3
4	AFRO_4
5	AFRO_5
6	BACHATA_A
7	BACHATA_B
8	BACHATA_C
9	BACHATA_D
10	BATUCADA_A
11	BATUCADA_B
12	BLUEGRASS
13	BOLERO_A
14	BOLERO_B
15	BOLERO_C
225	BONGO_1_T
16	BONGO_BACHAT1
17	BONGO_BACHAT2
18	BONGO_BOLERO1
19	BONGO_BOLERO2
20	BONGO_CHA
21	BONGO_SALSA
22	BOSSA_A
23	BOSSA_B
24	BOSSA_C
226	BRUSH_1_T
25	BRUSH_FAST
26	BRUSH_MEDIUM
27	BRUSH_SLOW1
28	BRUSH_SLOW2
29	BRUSH_SLOW3
30	BRUSH_SLOW4
184	CABAZA_1
185	CABAZA_2
31	CAJON
32	CHACHA_A
33	CHACHA_B
34	CHACHA_C
35	CHACHA_D
36	CHACHA_E
37	CHACHA_F
38	CLAP_1
39	CLAP_2
227	CONGA_1_T
228	CONGA_2_T
229	CONGA_3_T
230	CONGA_4_T
231	CONGA_5_T
232	CONGA_6_T
233	CONGA_7_T

N°	
40	CONGA_BOLERO1
41	CONGA_BOLERO2
42	CONGA_BOSSA
43	CONGA_CHA1
44	CONGA_CHA2
45	CONGA_MAMBO
46	CONGA_MERENG1
47	CONGA_MERENG2
48	CONGA_RUMBA
49	CONGA_SALSA1
50	CONGA_SALSA2
51	CONGA_SALSA3
52	COWBELL_CHA1
53	COWBELL_CHA2
181	COWBEL_SALSA1
182	COWBEL_SALSA2
56	CUMBIA_A
57	CUMBIA_B
58	CUMBIA_C
59	CUMBIA_D
60	CUMBIA_E
61	DANCE_1
62	DANCE_2
63	DANCE_3
64	DANCE_4
65	DANCE_5
66	DANCE_6
67	DANCE_7
68	DANCE_8
195	DANCE_Kick1A
196	DANCE_Kick1B
197	DANCE_Kick2A
198	DANCE_Kick2B
199	DANCE_Kick3A
200	DANCE_Kick3B
201	DANCE_Kick4A
202	DANCE_Kick4B
203	DANCE_Kick5A
204	DANCE_Kick5B
205	DANCE_Kick6A
206	DANCE_Kick6B
207	DANCE_Kick7A
208	DANCE_Kick7B
209	DANCE_Kick8A
210	DANCE_Kick8B
69	FLAMENCO_A
70	FLAMENCO_B
71	FLAMENCO_C
72	FLAMENCO_D
73	FLAMENCO_E

N°	
74	FLAMENCO_F
75	FLAMENCO_G
76	GIPSY1
77	GIPSY2
78	GUAJIRA_A
79	GUAJIRA_B
186	GUIRA_1
187	GUIRA_2
80	GUIRA_BACHAT1
81	GUIRA_BACHAT2
82	GUIRA_MERENG1
83	GUIRA_MERENG2
84	GUIRO_CHA
85	GUIRO_CUMBIA
86	GUIRO_MERENG
87	GUIRO_SALSA
88	HHAT_SHUFFLE1
89	HHAT_SHUFFLE2
92	HIHAT 16_1
93	HIHAT 16_2
90	HIHAT 8_1
91	HIHAT 8_2
94	HIHAT SWING1
95	HIHAT SWING2
96	HIHAT SWING3
97	HIPHOP1
98	HIPHOP2
99	HOUSE_1
100	HOUSE_2
101	HOUSE_3
102	HOUSE_4
103	HOUSE_5
104	HOUSE_6
105	HOUSE_7
106	HOUSE_8
211	HOUSE_Kick1A
212	HOUSE_Kick1B
213	HOUSE_Kick2A
214	HOUSE_Kick2B
215	HOUSE_Kick3A
216	HOUSE_Kick3B
217	HOUSE_Kick4A
218	HOUSE_Kick4B
219	HOUSE_Kick5A
220	HOUSE_Kick5B
221	HOUSE_Kick6A
222	HOUSE_Kick6B
223	HOUSE_Kick7A
224	HOUSE_Kick7B
107	JAZZROCK_A

Groove Bank (Drum 2)

N°	
108	JAZZROCK_B
109	JIGS
110	LATINDANCE1
111	LATINDANCE2
112	MAMBO_A
113	MAMBO_B
114	MAMBO_C
188	MARACAS_1
234	MARACAS_1_T
189	MARACAS_2
235	MARACAS_2_T
190	MARACAS_3
191	MARACAS_4
192	MARACAS_5
115	MARAC_BOLERO1
116	MARAC_BOLERO2
117	MARAC_BOLERO3
118	MARAC_BOSSA
119	MARAC_CHA
120	MARAC_CUMBIA
121	MARAC_MERENG
122	MARAC_SALSA1
123	MARAC_SALSA2
124	MERENGUE_A
125	MERENGUE_B
126	MERENGUE_C
127	MERENGUE_D
128	MERENGUE_E
54	MERENGUE_F
55	PANDERO1
129	PANDERO2
236	PANDERO_1_T
237	PANDERO_2_T
130	PASODOBLE
131	POPDOWN_A
132	POPDOWN_B
133	POPFUNK_A
134	POPFUNK_B
135	POPJAZZ_A
136	POPJAZZ_B
137	POPJAZZ_C
138	POPJAZZ_D
139	POPJAZZ_E
140	POPJAZZ_F
141	R&BLUES_A
142	R&BLUES_B
143	R&BLUES_C
144	RAP
145	REELS

N°	
238	RIDE_1_T
146	RIDE_FAST1
147	RIDE_FAST2
148	RIDE_MEDIUM
149	RIDE_SHUFFLE
150	RIDE_SLOW
151	ROCK_A
152	ROCK_B
153	SALSA_A
154	SALSA_B
155	SALSA_C
156	SALSA_D
157	SALSA_E
158	SALSA_F
159	SALSA_G
160	SAMBA_A
161	SAMBA_B
162	SAMBA_C
163	SAMBA_D
164	SHAKER_1
239	SHAKER_1_T
165	SHAKER_2
240	SHAKER_2_T
193	SHAKER_3
194	SHAKER_4
166	SHUFFLE_A
167	SHUFFLE_B
168	SHUFFLE_C
169	STREET1
170	STREET2
171	SWING_A
172	SWING_B
173	SWING_C
174	TAMBORA
183	TAMBOURIN16
175	TAMBOURIN16T
177	TAMBOURINE_12
178	TAMBOURINE_24
176	TAMBOURINE_8
179	TRIPLET
180	URBAN

Bass Bank

N°	
10	12_8BALLAD_01
11	12_8BALLAD_02
12	12_8BALLAD_03
13	12_8BALLAD_04
14	16BEAT_01
15	16BEAT_02
16	16BEAT_03
17	16BEAT_04
18	16BEAT_05
19	16BEAT_06
20	16BEAT_07
21	16BEAT_08
22	16BEAT_09
1	3_4PDOBLE_01
2	6_8BALLAD_01
3	6_8BALLAD_02
4	6_8BLUES_01
5	6_8WALZ_01
6	6_8WALZ_02
23	70BEAT_01
24	70BEAT_02
25	70POP_01
26	70POP_02
7	8BEAT_01
8	8BEAT_02
9	8BEAT_03
306	8BEAT_04
307	8BEAT_05
308	8BEAT_06
309	8BEAT_07
310	8BEAT_08
311	8BEAT_09
312	8BEAT_10
313	8BEAT_11
314	8BEAT_12
315	8BEAT_13
316	8BEAT_14
317	8BEAT_15
318	8BEAT_16
319	8BEAT_17
320	8BEAT_18
321	8BEAT_19
322	8BEAT_20
323	8BEAT_21
324	8BEAT_22
217	AFRO_01
218	AFRO_02
219	AFRO_03
220	AFRO_04
27	BACHATA_01
28	BACHATA_02
29	BACHATA_03
30	BALLAD_01
31	BALLAD_02

N°	
32	BALLAD_03
33	BALLAD_04
34	BALLENATO_01
35	BALLENATO_02
291	BALLENATO_03
36	BEGUINE_01
37	BEGUINE_02
296	BEGUINE_03
297	BEGUINE_04
298	BEGUINE_05
299	BEGUINE_06
300	BEGUINE_07
301	BEGUINE_08
302	BEGUINE_09
38	BIGBAND_01
39	BIGBAND_02
40	BLUES_01
41	BLUES_02
42	BLUES_03
43	BOLERO_01
44	BOLERO_02
45	BOOGIE_01
46	BOOGIE_02
47	BOSSA_01
48	BOSSA_02
49	BOSSA_03
50	BOSSA_04
51	BOSSA_05
221	BOSSA_06
222	BOSSA_07
223	BOSSA_08
52	BUGG_01
53	BUGG_02
54	CALYPSO_01
55	CALYPSO_02
56	CANCAN_01
57	CANCAN_02
58	CANCAN_03
59	CHACHA_01
60	CHACHA_02
61	CHACHA_03
62	CHARLESTON
63	CNTRYDIX
64	DANCE_01
176	DANCE_02
177	DANCE_03
178	DANCE_04
179	DANCE_05
180	DANCE_06
181	DANCE_07
182	DANCE_08
183	DANCE_09
224	DANCE_10
225	DANCE_11

N°	
226	DANCE_12
227	DANCE_13
228	DANCE_14
229	DANCE_15
187	DISCO_01
65	DISCO_02
66	DISCO_03
67	DISCO_04
184	DISCO_05
185	DISCO_06
186	DISCO_07
188	DISCO_08
189	DISCO_09
194	DISCO_10
195	DISCO_11
196	DISCO_12
197	DISCO_13
198	DISCO_14
199	DISCO_15
200	DISCO_16
201	DISCO_17
202	DISCO_18
203	DISCO_19
204	DISCO_20
70	ENGLTRIP_01
71	ENGLTRIP_02
72	ENGLTRIP_03
73	FLAMENCO_01
74	FLAMENCO_02
75	FLAMENCO_03
76	FLIPBEAT_01
77	FOLKSINGER_01
78	FOLKSINGER_02
79	FOLKSINGER_03
80	FOLKSINGER_04
285	FOX_01
286	FOX_02
287	FOX_03
81	FUNKY_01
82	FUNKY_02
83	FUNKY_03
84	FUNKY_04
85	FUNKY_05
86	FUNKY_06
87	FUNKY_07
88	FUNKY_08
209	FUNKY_09
210	FUNKY_10
211	FUNKY_11
212	FUNKY_12
213	FUNKY_13
214	FUNKY_14
215	FUNKY_15
216	FUNKY_16

N°	
89	FUSION_01
90	FUSION_02
91	FUSION_03
92	FUSION_04
93	GITANA_01
94	GITANA_02
95	GITANA_03
96	GOSPEL_01
97	GOSPEL_02
98	GOSPEL_03
230	HIP-HOP_01
231	HIP-HOP_02
99	HOUSE_01
100	HOUSE_02
101	HOUSE_03
102	HOUSE_04
103	HOUSE_05
104	HOUSE_06
105	HOUSE_07
106	HOUSE_08
205	HOUSE_09
206	HOUSE_10
207	HOUSE_11
208	HOUSE_12
232	HOUSE_13
233	HOUSE_14
234	HOUSE_15
235	HOUSE_16
236	HOUSE_17
107	HULLYGULLY_01
108	HULLYGULLY_02
237	JAZZ_01
238	JAZZ_02
239	JAZZ_03
240	JAZZ_04
241	JAZZ_05
242	JAZZ_06
243	JAZZ_07
244	JAZZ_08
109	LATINROCK
110	LIGHTPOP_01
111	LIGHTPOP_02
112	LIGHTPOP_03
245	LOUNGE_01
246	LOUNGE_02
247	LOUNGE_03
113	MACARENA_01
114	MACARENA_02
115	MARCH
248	MAZURKA
116	MENEITO_01
117	MENEITO_02
118	MERENGUE_01
119	MERENGUE_02

Bass Bank

N°	
120	MERENGUE_03
249	NUJAZZ_01
250	NUJAZZ_02
251	NUSOUL_01
252	NUSOUL_02
253	NUSOUL_03
330	NUSOUL_04
331	NUSOUL_05
332	NUSOUL_06
333	NUSOUL_07
166	OBERPOLKA_01
167	OBERPOLKA_02
325	OBERWALZ_01
326	OBERWALZ_02
121	PDOBLE_01
122	PDOBLE_02
254	POLKA
255	POPCHA_01
256	POPCHA_02
257	POPCHA_03
327	POPLATIN_01
328	POPLATIN_02
329	POPLATIN_03
123	POP_01
124	POP_02
125	POP_03
126	POP_04
127	POP_05
128	POP_06
258	PROGRESS_01
259	PROGRESS_02
260	PROGRESS_03
261	PROGRESS_04
262	R&BLUES_01
138	R&BLUES_02
139	R&BLUES_03
134	REGGAETON_01
135	REGGAETON_02
129	REGGAE_01
130	REGGAE_02
131	REGGAE_03
132	REGGAE_04
133	REGGAE_05
136	RHUMBA_01
137	RHUMBA_02
288	RHUMBA_03
289	RHUMBA_04
290	RHUMBA_05
292	RHUMBA_06
263	RNB_01

N°	
264	RNB_02
265	RNB_03
266	RNB_04
267	RNB_05
268	RNB_06
269	RNB_07
270	RNB_08
146	ROCKSHUFF_01
293	ROCKSHUFF_02
294	ROCKSHUFF_03
295	ROCKSHUFF_04
140	ROCK_01
141	ROCK_02
142	ROCK_03
143	ROCK_04
144	ROCK_ BALLAD_01
145	ROCK_ BALLAD_02
147	SALSA_01
148	SALSA_02
149	SALSA_03
191	SAMBA_01
192	SAMBA_02
193	SAMBA_03
150	SHAKE
151	SLOWROCK_01
303	SLOWROCK_02
304	SLOWROCK_03
305	SLOWROCK_04
271	SLOW_01
272	SLOW_02
273	SLOW_03
274	SLOW_04
152	SOUL_01
153	SOUL_02
154	SOUL_03
155	SOUL_04
156	SWING_01
68	SWING_02
69	SWING_03
190	SWING_04
275	SWING_05
276	SWING_06
277	SWING_07
278	SWING_08
279	SWING_09
280	SWING_10
157	TANGO_01
158	TANGO_02

N°	
159	TANGO_03
160	TANGO_04
161	TANGO_05
162	TANGO_06
163	TANGO_07
281	TECHNO_01
282	TECHNO_02
283	TECHNO_03
284	TECHNO_04
164	TWIST_01
165	TWIST_02
168	WALZ_01
169	WALZ_02
170	WALZ_03
171	WALZ_04
172	WALZ_05
173	WALZ_06
174	WALZ_07
175	WALZ_08

Arp & Licks

N°	
39	16GUIT_01
40	16GUIT_02
41	16GUIT_03
42	16GUIT_04
43	16GUIT_05
44	16GUIT_06
45	16GUIT_07
46	16GUIT_08
47	16GUIT_09
48	16GUIT_10
49	16GUIT_11
50	16GUIT_12
51	16GUIT_13
52	16GUIT_14
53	16GUIT_15
54	16GUIT_16
55	16GUIT_17
56	16GUIT_18
197	16GUIT_19
57	16PIANO_01
58	16PIANO_02
59	16PIANO_03
60	16PIANO_04
61	16PIANO_05
62	16PIANO_06
63	16PIANO_07
64	16PIANO_08
117	16STRINGS_01
118	16STRINGS_02
119	16STRINGS_03
120	16STRINGS_04
121	16STRINGS_05
122	16STRINGS_06
123	16STRINGS_07
124	16STRINGS_08
125	16STRINGS_09
126	16STRINGS_T_01
127	16STRINGS_T_02
128	16STRINGS_T_03
65	16SYNT_01
66	16SYNT_02
67	16SYNT_03
68	16SYNT_04
69	16SYNT_05
70	16SYNT_06
71	16SYNT_07
72	16SYNT_08
73	16SYNT_09
74	16SYNT_10
75	16SYNT_11

N°	
76	16SYNT_12
77	16SYNT_13
78	16SYNT_14
79	16SYNT_15
80	16SYNT_16
81	16SYNT_17
82	16SYNT_18
83	16SYNT_19
84	16SYNT_20
85	16SYNT_21
86	16SYNT_22
87	16SYNT_23
88	16SYNT_24
89	16SYNT_25
90	16SYNT_26
91	16SYNT_27
198	16SYNT_28
199	16SYNT_29
200	16SYNT_30
201	16SYNT_31
202	16SYNT_32
203	16SYNT_33
204	16SYNT_34
205	16SYNT_35
206	16SYNT_36
207	16SYNT_37
208	16SYNT_38
209	16SYNT_39
210	16SYNT_40
211	16SYNT_41
212	16SYNT_42
213	16SYNT_43
214	16SYNT_44
215	16SYNT_45
216	16SYNT_46
143	3_4HARPSI_01
144	3_4HARPSI_02
92	3_4STRINGS_01
93	3_4STRINGS_02
94	3_4STRINGS_03
95	3_4STRINGS_04
96	3_4STRINGS_05
97	3_4STRINGS_06
98	3_4STRINGS_07
99	3_4STRINGS_08
100	3_4STRINGS_09
101	3_4STRINGS_10
102	3_4STRINGS_11
103	3_4STRINGS_12
104	3_4STRINGS_13

N°	
105	3_4STRINGS_14
106	3_4STRINGS_15
107	3_4STRINGS_16
145	4_4STRINGS_01
146	4_4STRINGS_02
147	4_4STRINGS_03
148	4_4STRINGS_04
151	6_8PIANO_01
152	6_8PIANO_02
153	6_8STRINGS_01
154	6_8STRINGS_02
155	6_8STRINGS_03
129	8BANJO_01
130	8BANJO_02
131	8BANJO_03
132	8BANJO_04
133	8BANJO_05
134	8BANJO_06
135	8BANJO_07
136	8BANJO_08
137	8BANJO_09
138	8BANJO_10
139	8BANJO_11
140	8BANJO_12
141	8BANJO_13
142	8BANJO_14
1	8GUIT_01
2	8GUIT_02
3	8GUIT_03
4	8GUIT_04
5	8GUIT_05
6	8GUIT_06
7	8GUIT_07
8	8GUIT_T_01
9	8GUIT_T_02
10	8GUIT_T_03
11	8GUIT_T_04
12	8GUIT_T_05
13	8GUIT_T_06
14	8GUIT_T_07
15	8GUIT_T_08
16	8PIANO_01
17	8PIANO_02
18	8PIANO_03
19	8PIANO_04
20	8PIANO_T_01
21	8PIANO_T_02
22	8PIANO_T_03
23	8PIANO_T_04
24	8PIANO_T_05

Arp & Licks

N°	
25	8PIANO_T_06
26	8PIANO_T_07
108	8STRINGS_01
109	8STRINGS_02
110	8STRINGS_03
111	8STRINGS_04
112	8STRINGS_05
113	8STRINGS_06
114	8STRINGS_07
115	8STRINGS_T_01
116	8STRINGS_T_02
27	8SYNT_01
28	8SYNT_02
29	8SYNT_03
156	8SYNT_04
157	8SYNT_05
158	8SYNT_06
159	8SYNT_07
160	8SYNT_08
161	8SYNT_09
162	8SYNT_10
163	8SYNT_11
164	8SYNT_12
165	8SYNT_13
166	8SYNT_14
167	8SYNT_15
168	8SYNT_16
169	8SYNT_17
170	8SYNT_18
171	8SYNT_19
172	8SYNT_20
173	8SYNT_21
174	8SYNT_22
175	8SYNT_23
176	8SYNT_24
177	8SYNT_25
178	8SYNT_26
179	8SYNT_27
180	8SYNT_28
181	8SYNT_29
182	8SYNT_30
183	8SYNT_31
184	8SYNT_32
185	8SYNT_33
186	8SYNT_34
187	8SYNT_35
188	8SYNT_36
30	8SYNT_T_01
31	8SYNT_T_02

N°	
32	8SYNT_T_03
33	8SYNT_T_04
34	8SYNT_T_05
35	8SYNT_T_06
36	8SYNT_T_07
37	8SYNT_T_08
38	8SYNT_T_09
189	8SYNT_T_10
190	8SYNT_T_11
191	8SYNT_T_12
192	8SYNT_T_13
193	8SYNT_T_14
194	8SYNT_T_15
195	8SYNT_T_16
196	8SYNT_T_17
149	8_HARPSI_01
150	8_HARPSI_02
249	BRASS_CHA_01
250	BRASS_CHA_02
251	BRASS_CHA_03
252	BRASS_CHA_04
253	BRASS_POP_01
254	BRASS_POP_02
255	BRASS_POP_03
256	BRASS_POP_04
257	BRASS_POP_05
258	BRASS_POP_06
259	BRASS_POP_07
260	BRASS_POP_08
263	BRASS_SWG_01
264	BRASS_SWG_02
265	BRASS_SWG_03
266	BRASS_SWG_04
267	BRASS_SWG_05
268	BRASS_SWG_06
269	BRASS_SWG_07
270	BRASS_SWG_08
271	BRASS_SWG_09
272	BRASS_SWG_10
261	BRAS_SAMB_01
262	BRAS_SAMB_02
217	FISABEGUIN_01
218	FISABEGUIN_02
219	FISABEGUIN_03
220	FISAFOX_01
221	FISAFOX_02
222	FISAFOX_03
223	FISAFOX_04
224	FISAMAZURK_01

225	FISAMAZURK_02
226	FISAMAZURK_03
227	FISAMAZURK_04
228	FISAPARTY_01
229	FISAPARTY_02
230	FISAPARTY_03
231	FISAPARTY_04
232	FISASLOWLZ_01
233	FISASLOWLZ_02
234	FISASLOWLZ_03
235	FISASLOWLZ_04
236	FISASLOWLZ_05
237	FISASLOWLZ_06
238	FISATANGO_01
239	FISATANGO_02
240	FISATANGO_03
241	FISATARANT_01
242	FISATARANT_02
243	FISATARANT_03
244	FISATARANT_04
245	FISAWALZ_01
246	FISAWALZ_02
247	FISAWALZ_03
248	FISAWALZ_04
273	HORNS_SWG_01
274	HORNS_SWG_02
275	REEDS_SWG_01
276	REEDS_SWG_02
277	REEDS_SWG_03
278	SAX_SWG_01
279	SAX_SWG_02
280	SAX_SWG_03
281	SAX_SWG_04
282	SAX_SWG_05
283	SAX_SWG_06

Live Guitar

N°	
7	16B_ELECT_1
8	16B_ELECT_2
9	16B_FOLK_1
10	16B_FOLK_2
6	16_SMOOTH
69	2_STEPS
1	5TH_MUTE
2	5TH_SHUFFLE
135	6-8MARCH_1
136	6-8MARCH_2
68	8B_ELECT
3	8B_FOLK_1
4	8B_FOLK_2
5	8B_FOLK_3
127	8B_FOLK_4
11	BALLAD_1
12	BALLAD_2
59	BALLAD_MIX
88	BALLENATO
83	BEAT_1
90	BEAT_2
114	BEAT_3
13	BEGUINE_1
122	BEGUINE_2
14	BLUES_1
129	BLUES_2
137	BLUES_EL_6_8
15	BOSSA_NOVA
91	BUGG_1
92	BUGG_2
93	BUGG_3
16	CNTRY_ 12-8
17	CNTRY_POP
18	DANCE
19	DISCO
60	DISCO_MIX
20	DISCO_WHA
74	ENGLISH_WALZ
21	FAST_FOLK
22	FINGERPICK
115	FOLK_12_8
70	FOX
89	IRISH_WALZ6_8
75	LONG ELECT_1
76	LONG ELECT_2
66	LONG FOLK_1
67	LONG FOLK_2
71	PARTY_FOX_1

N°	
72	PARTY_FOX_2
73	PARTY_POLKA
23	POLKA_1
24	POLKA_2
144	POLKA_2_STOP
101	POLKA_3
138	POLKA_4
139	POLKA_5
25	POP_1
26	POP_2
27	POP_3
106	POP_4
128	POP_5
28	POP_6-8
29	R&BLUES_1
94	R&BLUES_2
116	R&BLUES_3
30	R&ROLL_1
31	R&ROLL_2
32	REGGAE_1
33	REGGAE_2
34	RIDE_WEST
35	ROCK_1
107	ROCK_10
108	ROCK_11
109	ROCK_12
110	ROCK_13
111	ROCK_14
112	ROCK_15
36	ROCK_2
37	ROCK_3
38	ROCK_4
95	ROCK_5
96	ROCK_6
97	ROCK_7
98	ROCK_8
99	ROCK_9
39	RUMBA_1
40	RUMBA_2
130	RUMBA_3
131	RUMBA_4
132	RUMBA_MIX_1
133	RUMBA_MIX_2
41	SAMBA_JAZZ
84	SHORT_ELECT1
85	SHORT_ELECT2
86	SHORT_FOLK1
87	SHORT_FOLK2

N°	
46	SHUFFLE_1
47	SHUFFLE_2
48	SHUFFLE_3
103	SHUFFLE_4
118	SHUFFLE_5
119	SHUFFLE_6
42	SHUF_ROCK_1
43	SHUF_ROCK_2
44	SHUF_ROCK_3
45	SHUF_ROCK_4
77	SLOW_ROCK6_8
49	SLOW_ROCK_1
125	SLOW_ROCK_2
126	SLOW_ROCK_3
134	SLOW_ROCK_4
80	SLOW_WALTZ
50	SMOOTH_FOLK
113	SOKA
51	SOUL_16
52	STOP_FUNK
82	SURF
78	SWING_1
79	SWING_2
117	SWING_3
53	SWING_FOX1
123	SWING_FOX2
124	SWING_FOX3
54	TANGO_1
55	TANGO_2
56	TARANTELLA_1
57	TARANTELLA_2
61	TRIPL_16SMOTH
143	TRIPL_DISCMIX
141	TRIPL_DISCO
142	TRIPL_DISCWH
62	TRIPL_POP1
63	TRIPL_POP2
64	TRIPL_POP3
81	TRIPL_RNB
65	TRIPL_SOUL16
120	UP_CLEAN
104	UP_COUNTRY_1
105	UP_COUNTRY_2
121	UP_MUTED
58	WALTZ_1
100	WALTZ_2
140	WALTZ_3
145	WALTZ__1_STOP
102	WESTERN

AUDYA FACTORY STYLES

BALLAD	
1	@SLOW_BALLAD
2	@POP_BALLAD_1
3	@POP_BALLAD_2
4	@NICE_BALLAD
5	@POP_SONG
6	@GENTLE_R&B
7	@MEDIUM_16_BT
8	@16_BEAT_1
9	@16_BEAT_2
10	@ELECTRO_BALLAD
11	@8_BEAT_1
12	@8_BEAT_2
13	@HEAVY_BEAT
14	@ENGLISH_TUNE
15	@EUROPOP
16	@NEW_TITLE
17	@GUITAR_BALLAD
18	@NEW_BALLAD
19	@COUNTRY_BEAT_2
20	@CLASSIC_BALLAD
21	@FOLK_MELODY
22	@FOLK_BEAT
23	@70'S_BEAT
24	@8_LIGHT_FOLK
25	@MODERN_POP
26	@ITALBEAT
27	@SOFT_BEAT_1
28	@WONDER_LIFE
29	@COUNTRY_BEAT_1
30	@SOFT_BEAT_2
31	@8_BEAT_BALLAD
32	@8_FOLK_ROCK
33	@CLASSIC_BEAT
34	@EASYBALLAD
35	@POP_BALLAD_3
36	FOLK_12_8
37	16BEAT_1_SD
38	16BEAT_2_SD
39	16BEAT_3_SD
40	16BEAT_4_SD
41	16UPBEAT_SD
42	6-8_BALLAD_SD
43	70'S_BEAT_SD
44	70'S_POP_SD
45	8BEAT_1_SD
46	8BEAT_2_SD(R)
47	8BEAT_3_SD
48	8_BALLAD_SD
49	AFTERHOURS_SD
50	EASY_BEAT_SD
51	GUIT&ORG_SD
52	ITALBEAT_SD
53	LOUNGE_SD
54	MOVIE_SONG_SD
55	PNO_BALLAD_SD
56	POP_12_8_SD
57	SOFT_BALLAD_SD
POP	
1	@16_POP_ROCK
2	@ACOUSTIC_GROOVE
3	@FUSION_FUNK
4	@TREND_POP
5	@HIP_HOP
6	@EASY_FUSION
7	@ELECTRIC_POP
8	@EMOTIONAL_R&B
9	@LATIN_R&B
10	@ORIENTAL_R&B
11	@ACOUSTIC_POP
12	@SUBWAY
13	@LOUNGE
14	@BROKEN_BIT
15	@SHUFFLE_POP
16	@SOULFUL
17	@LIGHT_POP
18	@R&B_BALLAD_1
19	@R&B_BALLAD_2
20	@SMOOTH_FUNK
21	@OLD_SCHOOL
22	@FUNKY_1
23	@RAP&REGGAE
24	@CHILL_OUT
25	@TRIPLET_POP
26	@RUMBA_RAP
27	@FUNKY_2
28	@DOWNBEAT
29	@BRIT_POP
30	@98_POP
31	@SOULFUNK
32	@ENERGY_RAP
33	@LOUNGE_GROOVE
34	@MIX_HIP_HOP
35	@NU_SOUL
36	@POP_LATIN
37	@STREET_DANCE
38	COOL_FUNKY_SD
39	ENGLISH_TUNE_SD
40	FOLK_SINGER_SD
41	FUNKY_1_SD(R)
42	FUNKY_2_SD(R)
43	FUSION_SD
44	LIGHT_POP_SD
45	POP_CHART_SD
46	POP_FOLK_SD
47	POP_MIX_SD
48	R_N_B_SD
49	STREET_SD
50	
DANCE	
1	@EURO_DANCE
2	@DISCO_DANCE
3	@DANCE_HALL
4	@DISCO_FEVER_70
5	@DISCO_FUNK_70

NOTA

El símbolo @ delante del nombre del STYLE indica que el STYLE utiliza partes AUDIO DRUM, GROOVES o LIVE GUITAR.

AUDYA FACTORY STYLES

6	@DJ_DISCO
7	@LIQUID_FUNK(R)
8	@LATIN_DANCE_1
9	@LATIN_DANCE_2
10	@REGGAETON_1
11	@ELECTRO_DANCE
12	@MINIMAL_TECHNO
13	@ROCK_HOUSE
14	@REGGAETON_2
15	@MODERN_SOKA
16	@HANDS_UP
17	@GIPSY_DANCE
18	@DISCO_NIGHT
19	@DISCO_70'S
20	@VILLAGE_FÊTE
21	@TECHNO_GARAGE
22	@TECH_HOUSE
23	@AFRO&BASS_1
24	@AFRO&BASS_2
25	@AFRO&BASS_3
26	@AFRO_HOUSE
27	@DEEP&BASS_1
28	@DEEP&BASS_2
29	@ELECTRO&BASS_1
30	@ELECTRO&BASS_2
31	@FUNK&BASS_1
32	@FUNK&BASS_2
33	@HOUSE&BASS_1
34	@HOUSE&BASS_2
35	@LATIN&BASS_1
36	@LATIN&BASS_2
37	@LATIN&BASS_3
38	@TRIBE&BASS_1
39	@TRIBE&BASS_2
40	@DISCO_70'S_2
41	@DISCO_FLAVOR
42	@FRESH_GROOVE
43	@GROOVY_FUNK(R)
44	@HOUSE_FEVER
45	60_REVIVAL_SD
46	D-FLOOR_SD
47	DANCE_1_SD
48	DANCE_2_SD
49	DANCE_3_SD
50	DISCO_1_SD
51	DISCO_2_SD
52	DISCO_3_SD
53	DISCO_BAROQUE_SD
54	GIPSY_SD
55	HOUSE_1_SD
56	HOUSE_2_SD
57	HOUSE_3_SD
58	NOCHE_MIX_SD
59	RUMBA_DANCE_SD
PARTY	
1	@PARTY_POLKA_1
2	@PARTY_POLKA_2
3	@PARTY_FOX
4	@SCHLAGER
5	@ORGELSAMBA
6	@SHUFFLEBEAT
7	@SCANDSCHLAGER
8	@PARTYSAMBA
9	@HAPPY_FOX
10	@SKA_BEAT
11	BOARISCHER
12	OBERWALZ
13	OBERPOLKA
14	DISCOFOX
15	SCHLAGERGRIECH
16	SPATZENBEAT
17	TANZPALAST
18	CTRYBALLAD
19	SCHLAGERWALZER
20	DOLOMITENPOWER
21	DOLOMITENBEAT
22	ALOHA
23	DISCODREAM
24	FLIPFOX
25	FOX_70
26	HAPPYPOLKA
27	JIVECONIE
28	ORGELPARTY
29	SCANBUG
30	SLOWROCK_6_8
31	SUMMERREGGAE
32	DANCE_ROCK_SD
33	DISCO_CHA_CHA_SD
34	DISCO_SAMBA_SD
35	FLIP_BEAT_SD
36	H-GULLY_1_SD
37	H-GULLY_2_SD
38	H-GULLY_DAN_SD
39	HIT_POLKA1_SD
40	HIT_POLKA2_SD
41	HOWY_HITS_SD
42	KASTELBT_SD
43	LIMBO_SD
44	MACARENA_SD
45	MENEITO_SD
46	PARTY_FOX_SD
47	PARTY_GRV_SD
48	PARTY_POLKA_SD
49	SCHLAGER_1_SD
50	SCHLAGER_2_SD
51	WOLLEMIX_SD
52	WOLLE_SD
ROCK&SOUL	
1	@AMERICAN_ROCK_1
2	@POWER_ROCK
3	@POP_ROCK
4	@STREET_ROCK
5	@STUDIO_ROCK
6	@BLUES_NIGHT
7	@R&BLUES_1
8	@SHUFFLE_BLUES
9	@ROCKING
10	@60'SBLUES
11	@METAL_ROCK
12	@AMERICAN_ROCK_2
13	@R&BLUES_2
14	@R&BLUES_3
15	@ROCK_SHUFFLE_1
16	@STAGE_ROCK
17	@ON_THE_ROCK
18	@GARAGE_ROCK
19	@BLUESY_MOOD
20	SOUL_POP
21	BASICROCK_SD
22	BB_ROCK_SD
23	GOSPEL_SD(R)
24	HARD_ROCK_SD
25	R&BLUES_1_SD
26	R&BLUES_2_SD(R)
27	ROCKING_SD
28	ROCK_BALLAD_SD

AUDYA FACTORY STYLES

29	ROCK_SHUFFLE_SD
30	SHUFFLE_BLUES_SD
31	SOUL_1_SD
32	SOUL_2_SD
33	USA_ROCK_SD
COUNTRY	
1	@APACHE
2	@BLUEGRASS
3	@COUNTRY_BEAT
4	@COUNTRY_QUARTET
5	@ON_THE_ROAD
6	@KRAMER_BALLAD
7	@OLD_CNTRYWALZ
8	@ROCKABILLY
9	@WALKING_FOX
10	@COUNTRY_ROOTS
11	@IRISH_WALZ
12	@COUNTRY_FOX
13	@COUNTRY_SURF
14	@IRISH_FOX
15	@IRISH_SLOW_FOX
16	@QUICK_STEP
17	@UP_COUNTRY_1
18	@SOFT_BALLAD
19	@WESTERN_1
20	@WESTERN_2
21	@UP_COUNTRY_2
22	@FOLK_ROOTS
23	@IRISH_WALKING
24	BALLAD_12_8
25	COUNTRY_BALLAD
26	COUNTRY_DIXIE
27	COUNTRY_WALZ
28	BLUEGRASS_SD
29	CNTRY_BLD_SD
30	CNTRY_FOX_SD
31	CNTRY_POP_SD
32	CNTRY_ROCK_SD
33	KRAMER_SD
34	NASHVILLE_SD
35	ONTHEROAD_SD
36	SLOW_COUNTRY_SD
37	WESTERN_SD
38	WESTRIDE_SD
SWING	

1	@BIGBAND_1
2	@BIGBAND_2
3	@BIGBAND_SLOW
4	@JAZZ_COCKTAIL
5	@JAZZ_QUARTET
6	@ORCHESTRAL_SLOW
7	@JAZZ_WALZ
8	@FAST_BEBOP
9	@SWING_1
10	@SWING_2
11	@CHRISTMAS_FOX
12	@GOGO(R)
13	@BRASSY_FOX
14	@ROMANTIC_FOX
15	@SMOOTH_FOX
16	CHARLESTON
17	DIXIELAND(R)
18	JAZZMAN
19	JAZZ_5_4
20	MANOUCHE
21	SHUFFLE_FOX
22	SLOW_FOX(R)
23	SWING3
24	BIG_BAND_SD
25	BLUES_BLD_SD(R)
26	BLUES_SD(R)
27	EASY_JAZZ_SD(R)
28	JAZZ_WALTZ_SD
29	ORCH_SLOW_1_SD
30	ORCH_SLOW_2_SD
31	ORGAN_HIT_SD(R)
32	ORGAN_JAZZ(R)
33	SWING_BLD_SD
LATIN	
1	@BALADA
2	@FAST_BOSSA
3	@SAMBA_JAZZ
4	@BOLERO_2
5	@TECNO_MERENGUE
6	@PUERTORICANA(R)
7	@MAMBO_SALSA(R)
8	@RUMBA_BEGUINE
9	@DOMINICANA(R)
10	@GUAJIRA(R)
11	@BOLERO_1

12	@BOSSA&SALSA
13	@CUBAN_CHACHA(R)
14	@MERENGUE_1(R)
15	@SAMBA_LIGHT
16	@ITALBACHATA
17	@SALSA_CUBANA(R)
18	@LIVE_BOSSA
19	@VILLERA
20	@SAMBA_MOOD
21	@CUMBION
22	@JLG_BACHATA
23	@MEDIUM_BOSSA
24	@REGGAE_BAND
25	@BAJON
26	@DISCO_SAMBA
27	@LATIN_BALLAD
28	@MAMBO_HIT(R)
29	@CALIENTE(R)
30	@MERENGUE_2(R)
31	@CUMBIA(R)
32	@BACHATA
33	@CHA_CHA_1
34	@MAMBO
35	@CHA_CHA_2(R)
36	@BALLENATO
37	@BOSSA_LOUNGE
38	@SON_ANTIGUO
39	@LATIN_JAZZ
40	@RUMBA_FLAMENCA
41	@LOUNGE_BOSSA_2
42	@SAMBA_ROCK
43	TROPICAL
44	SOKA(R)
45	ANTILLES_SD
46	BACHATA_SD
47	BALADA_SD
48	BATUCADA_SD
49	BEGUINE_1_MS
50	BEGUINE_2_MS
51	BEGUINE_3_SD
52	BOSSAMIX_SD
53	BOSSANOVA_1_SD
54	BOSSANOVA_2_SD
55	BRAZILIAN_SD
56	CALIENTE_SD

AUDYA FACTORY STYLES

57	CHA_CHA_SD(R)
58	EURO_CHA_CHA_SD
59	JAZZ_SAMBA_SD
60	LATIN_JAZZ_SD
61	LATIN_POP_SD
62	LATIN_ROCK_SD
63	MAKOSSA_SD(R)
64	MAMBO_1_SD
65	MAMBO_2_MS
66	MERENGUE_SD(R)
67	MOD_BOSSA_SD
68	NDOMBOLO_SD(R)
69	RAPIDO_SD
70	REGGAETON_SD(R)
71	ROMANTICA_SD
72	RUMBA_FLAM_SD
73	RUMBA_SD
74	SALSA_1_SD(R)
75	SALSA_2_SD
76	SALSITA_SD
77	SAMBA_SD
78	VALLENATO_SD
79	ZOUK_SD(R)
R&ROLL	
1	@JIVE
2	@SLOW_ROCK_1
3	@SLOW_ROCK_2
4	@ROCKER
5	@SHADOW
6	@PARTY_R&ROLL
7	@RETRO_ROCK
8	@SHUFFLE
9	@R&ROLL
10	@STAGE_R&ROLL
11	@SURF
12	@HIP_SLOW_ROCK
13	@RETRO_S_ROCK
14	@SLOW_12_8
15	@SLOW_BLUES
16	@TERZINATO
17	@VINTAGE_S_ROCK
18	@BLUESMAN
19	@TWIST
20	@6_8_SLOW_BLD
21	@SHUFFLE_BOOGIE

22	BOOGIE
23	POP_60
24	POP_ROCK
25	R&ROLL_1
26	R&ROLL_2
27	SLOW_ROCK
28	TWIST
29	60'S_POP_SD
30	BOOGIE_WOOGIE_SD
31	BUGG_1_SD
32	BUGG_2_SD
33	JIVE_SD(R)
34	POP_TWIST_SD
35	ROCK&ROLL_1_SD
36	ROCK&ROLL_2_SD
37	SCANDFOX_1_SD
38	SCANDFOX_2_SD
39	SHUFF_FOX_SD
40	SLOWROCK_1_SD
41	SLOWROCK_2_SD
42	SLOWROCK_3_SD
43	SLOWROCK_4_SD
44	SURF_SD
UNPLUGGED	
1	@16BALLAD
2	@ANDALUZ
3	@BALLAD
4	@BEGUINE
5	@BLUEGRAS
6	@BOSSANOVA
7	@COUNTRYROCK
8	@COUNTRYBEAT
9	@COUNTRY_POP
10	@FAST_SAMBA
11	@GYPSY
12	@MAMBO_SHUFFLE
13	@MEDITERRANEAN
14	@SLOW_ROCK
15	@SMOOTH_FOLK
16	@SOUL_FOLK
17	@SURFIN
18	@IT_TARANTELLA
19	@WESTERN_BALLAD
20	@FADO
21	G_ANDALUZ_SD

22	G_BALLAD_1_SD
23	G_BALLAD_2_SD
24	G_BOSSA_SD
25	G_BRASIL_SD
26	G_COUNTRY_1_SD
27	G_COUNTRY_2_SD
28	G_COUNTRY_3_SD
29	G_FLAMENCO_SD
30	G_POP_1_SD
31	G_POP_2_SD
FOLK	
1	@MARCH_4_4
2	@MILONGA
3	@PARISIENNE
4	@PIZZICA
5	@TAMMURRIATA
6	@PASO_DOBLE
7	@PAQUITO
8	@SEVILLANA
9	@RUMBA_NAPOLETA
10	@SALTARELLO
11	@JIGS
12	@QUEBEC_FOLKLORE
13	@REELS
14	ALPEN_POLKA
15	ALPEN_WALZ
16	BAROQUE
17	CAN_CAN
18	ESPANA_HIT
19	MEXICAN
20	OBERKRAIN
21	PASO_DOBLE_3_4
22	SIRTAKY
23	CELTIC_SD
24	FADO_SD
25	HABANERA_SD
26	JIGS_SD
27	MARCH_SD
28	NAPOLETANA_SD
29	PASODOBLE_NEW_SD
30	PASODOBLE_SD
31	P_DOBLE_3-4_SD
32	P_DOBLE_4-4_SD
33	REELS_SD

AUDYA FACTORY STYLES

BALLROOM	
1	@ARGENTINO
2	@BEGUINE_1
3	@ITALPOLKA
4	@MAZURCA(R)
5	@WALZ_ROMAGNOLO
6	@TARANTELLA
7	@SLOW_FOX
8	@FOX_TROT
9	@MODERATO
10	@SWING_FOX
11	@BEGUINE_2
12	@ENGLISH_WALTZ
13	@H-GULLY_1
14	@H-GULLY_2
15	@MEDIUM_FOX
16	@QUADRIGLIA
17	@SHUFFLE_FOX
18	@SLOW_WALZ
19	@TANGO_ITALIANO
20	@WIENER
21	@CLASSIC_TANGO
22	@NEW_MAZURKA(R)
23	@NEW_POLKA(R)
24	@NEW_WALZER(R)
25	@VALZER_LENTO
26	SMOOTH_FOX
27	SOFT_POLKA
28	SOFT_WALZ
29	BEGUINE
30	POLKA(R)
31	SLOW_BEAT
32	TANGO_1
33	TANGO_2
34	WALZER
35	BRUSH_POLKA_SD
36	BRUSH_WALZ_SD
37	FOXTROT_1_SD
38	FOXTROT_2_SD
39	FOXTROT_3_SD
40	FOXTROT_4_MS
41	FRANCAISE_SD
42	IRISH_WALTZ_SD
43	MARCH_6-8_MS
44	MAZURKA_1_SD
45	MAZURKA_2_SD
46	MAZURKA_3_SD(R)
47	MAZURKA_4_MS
48	MEDIUMFOX_SD
49	MODERATO_1_SD
50	MODERATO_2_SD
51	MUSETTE_SD(R)
52	POLKA_1_SD
53	POLKA_2_SD
54	POLKA_3_MS
55	QUADRIGLIA_SD
56	QUICK_STEP_SD
57	SALTARELLO_SD
58	SLOW_FOX_1(R)
59	SLOW_FOX_2
60	SLOW_WALTZ_SD
61	TANGO_1_SD
62	TANGO_2_SD
63	TANGO_3_MS
64	TARANTELLA_SD
65	WALTZ_1_SD
66	WALTZ_2_SD
67	WALTZ_3_MS
68	WIENER_1_SD
69	WIENER_2_SD

NOTA

El símbolo @ delante del nombre del STYLE indica que el STYLE utiliza partes AUDIO DRUM, GROOVES o LIVE GUITAR.

Drum Set

Standard 1 — Program Change 1

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks 01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick07	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare094	86	Tambourine03
39	Clap03	87	Rimshot02
40	Snare097	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick12	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open04	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Standard 2 — Program Change 2

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick01	84	Sticks02
37	Rimshot03	85	Castagnet
38	Snare031	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare021	88	Snare009
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick15	90	Snare015
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Room Gm2 — Program Change 3

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick04	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare009	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39

40	Snare010	88	Empty
41	Tom07	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom08	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom09	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom10	95	Empty
48	Tom11	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Power Gm2 Program Change 4

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick01	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare095	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare096	88	Empty
41	Tom07	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom08	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom09	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom10	95	Empty
48	Tom11	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty

58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Electro Gm2 Program Change 5

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Clap11	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick21	83	Shaker02
36	KIck20	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare045	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare046	88	Empty
41	Tom43	89	Empty
42	Stick28	90	Empty
43	Tom44	91	Empty
44	Close10	92	Empty
45	Tom45	93	Empty
46	Open05	94	Empty
47	Tom46	95	Empty
48	Tom47	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom48	98	Empty
51	Reverse	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Jazz Gm2 Program Change 6

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02

25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare009	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare010	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Analog Gm2 Program Change 7

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas02
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves02
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick24	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Castagnet
38	Snare087	86	Kick40
39	Clap01	87	Kick39
40	Snare010	88	Empty
41	Tom26	89	Empty
42	Stick29	90	Empty
43	Tom27	91	Empty

44	Close10	92	Empty
45	Tom28	93	Empty
46	Open05	94	Empty
47	Tom29	95	Empty
48	Tom30	96	Empty
49	Open06	97	Empty
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Standard Gm2 Program Change 8

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Roll01	64	Conga_Low
17	Roll02	65	Timbales_Hi
18	Snare002	66	Timbales_Lo
19	Snare003	67	Agogo_Hi
20	Snare004	68	Agogo_Low
21	Snare005	69	Cabasa
22	Snare006	70	Maracas01
23	T_Flam01	71	Whistle01
24	T_Flam02	72	Whistle02
25	Crash01	73	Guiro01
26	Snare007	74	Guiro02
27	Fingsnap01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick05	83	Shaker02
36	KIck02	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare013	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare014	88	Snare080
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick02	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Drum Set

Folk		Program Change 9	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick04	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare012	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare013	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare010
43	Tom02	91	Stick12
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Acoustic 1		Program Change 10	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick07	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare016	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare017	88	Snare013
41	Tom01	89	Snare018
42	Stick02	90	Snare015
43	Tom02	91	Close06
44	Close07	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Pandero01
51	Ride01	99	Pandero02
52	Crash03	100	Pandero03
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Jazz Dry		Program Change 11	
14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi

29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot08	85	Castagnet
38	Snare020	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot05
40	Snare019	88	Snare009
41	Tom07	89	Snare012
42	Stick01	90	Snare013
43	Tom08	91	Middle01
44	Close01	92	Stick04
45	Tom09	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Vintage

Program Change 12

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick10	83	Shaker02
36	Kick11	84	Sticks02
37	Rimshot09	85	Castagnet
38	Snare021	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare016	88	Snare022
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick02	90	Snare015
43	Tom02	91	Close06
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Acoustic 2

Program Change 15

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome 01	81	Triangle02
34	Metronome 02	82	Shaker01
35	Kick08	83	Shaker02
36	Kick09	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Castagnet
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare020	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick04	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Close02	92	Stick04
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Drum Set

Rock

Program Change 17

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome 01	81	Triangle02
34	Metronome 02	82	Shaker01
35	Kick05	83	Shaker02
36	Kick16	84	Sticks02
37	Rimshot21	85	Clap02
38	Snare092	86	Tambourine01
39	Clap15	87	Rimshot11
40	Snare093	88	Snare086
41	Tom01	89	Snare084
42	Stick19	90	Snare028
43	Tom02	91	Middle01
44	Close09	92	Middle04
45	Tom03	93	Close02
46	Open03	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

House

Program Change 25

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick42	83	Shaker02
36	Kick15	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Clap04
38	Snare029	86	Tambourine1
39	Clap10	87	Rimshot12
40	Snare077	88	Snare036
41	Tom20	89	Snare037
42	Stick20	90	Kick42
43	Tom21	91	Kick15
44	Middle07	92	Kick17
45	Tom22	93	Stick08
46	Middle05	94	Middle06
47	Tom23	95	Reverse
48	Tom24	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom25	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Techno

Program Change 26

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch05	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick15	83	Shaker02
36	Kick17	84	Sticks02
37	Rimshot13	85	Clap04
38	Snare034	86	Tambourine1
39	Clap03	87	Rimshot12
40	Snare033	88	Snare038
41	Tom26	89	Snare077
42	Close04	90	Snare028
43	Tom27	91	Kick28
44	Stick09	92	Kick29
45	Tom28	93	Stick08
46	Middle05	94	Middle06

47	Tom29	95	Middle08
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Clap07
51	Ride01	99	Clap08
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Progressive Program Change 28

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch03	77	W_Block_Lo
30	Scratch04	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick44	83	Shaker02
36	Kick22	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap01
38	Snare059	86	Tambourine1
39	Clap12	87	Rimshot01
40	Snare061	88	Snare039
41	Tom20	89	Snare040
42	Stick21	90	Snare070
43	Tom21	91	Kick45
44	Close10	92	Kick15
45	Tom22	93	Middle05
46	Open05	94	Middle01
47	Tom23	95	Reverse
48	Tom24	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom25	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Rave Program Change 29

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch01	77	W_Block_Lo
30	Scratch02	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick34	83	Shaker02
36	Kick51	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap03
38	Snare037	86	Tambourine1
39	Clap13	87	Rimshot12
40	Snare076	88	Snare041
41	Tom26	89	Snare033
42	Stick22	90	Snare042
43	Tom27	91	Kick20
44	Close11	92	Kick23
45	Tom28	93	Stick23
46	Open08	94	Open01
47	Tom29	95	Reverse
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	El.Percussion	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Hip Hop Program Change 30

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi

29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick49	83	Shaker02
36	Kick46	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap02
38	Snare038	86	Tambourine1
39	Clap14	87	Rimshot12
40	Snare077	88	Snare042
41	Tom26	89	Snare045
42	Stick23	90	Snare061
43	Tom27	91	Kick21
44	Close12	92	Kick20
45	Tom28	93	Stick21
46	Open05	94	Stick18
47	Tom29	95	Reverse
48	Tom30	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom31	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Fusion Program Change 33

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick30	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot07	85	Castagnet
38	Snare081	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare011	88	Snare022
41	Tom01	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare010
43	Tom02	91	Middle04
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Brush Program Change 41

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare023	86	Tambourine01
39	Snare024	87	Rimshot05
40	Snare025	88	Snare026
41	Tom13	89	Snare027
42	Stick02	90	Snare043
43	Tom14	91	Close06
44	Close01	92	Stick02
45	Tom15	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom16	95	Reverse
48	Tom17	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom18	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride04	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Brush Gm2 Program Change 42

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Fingsnap 01	75	Claves01
28	Slap	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare023	86	Kick40
39	Snare024	87	Kick39
40	Snare025	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick01	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Close01	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open01	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash02	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Sfx Kit Program Change 47

14	Empty	62	Belltree
15	Empty	63	Engine
16	Empty	64	Car_Stop
17	Empty	65	Car_Pass
18	Empty	66	Car_Crash
19	Empty	67	Sirene
20	Empty	68	Train
21	Empty	69	Jet
22	Empty	70	Helicopter
23	Empty	71	Starship
24	Empty	72	Gunshot
25	Empty	73	Machine_Gun
26	Empty	74	Laser
27	Empty	75	Explosion
28	Empty	76	Dog
29	Empty	77	Horse_Gallop
30	Empty	78	Bird
31	Empty	79	Rain
32	Empty	80	Thunder
33	Empty	81	Wind
34	Empty	82	Seashore
35	Empty	83	River
36	Empty	84	Bubble
37	Empty	85	Empty
38	Empty	86	Empty
39	Slap	87	Empty
40	Snare008	88	Empty
41	Scratch Up	89	Empty
42	Scratch Down	90	Empty
43	Sticks01	91	Empty
44	Click	92	Empty
45	Metronome01	93	Empty
46	Metronome02	94	Empty
47	Fret Noise	95	Empty
48	Empty	96	Empty
49	Empty	97	Empty
50	Empty	98	Empty
51	Pfif&Jew	99	Empty
52	Laughing	100	Empty
53	Screaming	101	Empty
54	Punch	102	Empty
55	Heart	103	Empty
56	Foot_Splash	104	Empty
57	Steps	105	Empty
58	Applause	106	Empty
59	Door_Slam	107	Empty
60	Door_Bell	108	Empty
61	Scratch_Fx	109	Empty

Orchestra Gm2 Program Change 48

14	Empty	62	Conga Slap
15	Empty	63	Conga_Hi
16	Empty	64	Conga_Low
17	Empty	65	Timbales_Hi
18	Empty	66	Timbales_Lo
19	Empty	67	Agogo_Hi
20	Empty	68	Agogo_Low
21	Empty	69	Cabasa
22	Empty	70	Maracas01
23	Empty	71	Whistle01
24	Empty	72	Whistle02
25	Empty	73	Guiro01
26	Empty	74	Guiro02
27	Stick02	75	Claves01
28	Close01	76	W_Block_Hi
29	Open01	77	W_Block_Lo
30	Ride01	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick41	83	Shaker02
36	Kick37	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare031	86	Kick40
39	Castagnet	87	Kick39
40	Snare014	88	Applause
41	Timpani01	89	Empty
42	Timpani02	90	Empty
43	Timpani03	91	Empty
44	Timpani04	92	Empty
45	Timpani05	93	Empty
46	Timpani06	94	Empty

47	Timpani07	95	Empty
48	Timpani08	96	Empty
49	Timpani09	97	Empty
50	Timpani10	98	Empty
51	Timpani11	99	Empty
52	Timpani12	100	Empty
53	Timpani13	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash09	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Crash07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Orchestra

Program Change 49

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Stick02	75	Claves01
28	Close01	76	W_Block_Hi
29	Open01	77	W_Block_Lo
30	Ride01	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick41	83	Shaker02
36	Kick37	84	Sticks02
37	Rimshot18	85	Castagnet
38	Snare031	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare014	88	Snare013
41	Timpani01	89	Snare094
42	Timpani02	90	Snare009
43	Timpani03	91	Middle01
44	Timpani04	92	Stick02
45	Timpani05	93	Close02
46	Timpani06	94	Open01
47	Timpani07	95	Reverse
48	Timpani08	96	Applause
49	Timpani09	97	Belltree
50	Timpani10	98	Empty
51	Timpani11	99	Empty
52	Timpani12	100	Empty
53	Timpani13	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Crash07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Studio

Program Change 57

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick04	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Castagnet
38	Snare083	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot04
40	Snare082	88	Snare009
41	Tom01	89	Snare010
42	Stick02	90	Snare012
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick01
45	Tom03	93	Close02
46	Open02	94	Open01
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Lightpop

Program Change 58

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02

32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick36	83	Shaker02
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot12	85	Clap01
38	Snare078	86	Tambourine1
39	Clap03	87	Rimshot02
40	Snare091	88	Snare011
41	Tom07	89	Snare012
42	Stick12	90	Snare013
43	Tom08	91	Stick02
44	Close09	92	Open04
45	Tom09	93	Open02
46	Open03	94	Close02
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Rap Program Change 59

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick34	83	Shaker02
36	Kick23	84	Sticks02
37	Rimshot15	85	Clap03
38	Snare077	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot12
40	Snare074	88	Snare039
41	Tom07	89	Snare071
42	Stick08	90	Snare041
43	Tom08	91	Middle08
44	Stick16	92	Stick07
45	Tom09	93	Stick18
46	Middle05	94	Middle06
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Hip Box Program Change 60

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick27	83	Shaker02
36	Kick15	84	Sticks02
37	Rimshot11	85	Clap02
38	Snare076	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot20
40	Snare077	88	Snare087
41	Tom07	89	Snare045
42	Stick06	90	Snare061
43	Tom08	91	Kick22
44	Stick18	92	Kick02
45	Tom09	93	Stick10
46	Middle01	94	Stick18
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash13	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Drum Set

Modern

Program Change 62

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash10	72	Whistle02
25	Snare055	73	Guiro01
26	Fingsnap03	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick50	83	Shaker02
36	Kick11	84	Sticks02
37	Rimshot22	85	Castagnet
38	Snare050	86	Tambourine01
39	Clap03	87	Rimshot02
40	Snare090	88	Snare066
41	Tom38	89	Snare067
42	Stick02	90	Snare088
43	Tom41	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom40	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom40	95	Reverse
48	Tom39	96	Applause
49	Crash10	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Custom

Program Change 65

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves02
28	Snare008	76	Wood_Hi
29	Scratch Up	77	Wood
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker03
35	Kick03	83	Shaker04
36	Kick02	84	Sticks02
37	Rimshot02	85	Clap01
38	Snare081	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot11
40	Snare017	88	Snare010
41	Tom01	89	Snare013
42	Stick01	90	Snare028
43	Tom02	91	Stick05
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Open01	94	Open01
47	Tom04	95	Cowbell02
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Latin

Program Change 66

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas03
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Maracas02	74	Guiro02
27	Tom42	75	Claves01
28	Pandero01	76	W_Block_Hi
29	Pandero02	77	W_Block_Lo
30	Pandero03	78	Cuica01
31	Kick40	79	Cuica02
32	Kick39	80	Triangle01
33	Tom19	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick32	83	Shaker02
36	Kick04	84	Sticks02
37	Rimshot11	85	Castagnet
38	Snare009	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare011	88	Snare009
41	Tom07	89	Snare012
42	Stick02	90	Snare028
43	Tom08	91	Guira01
44	Close01	92	Guira02
45	Tom09	93	Tambora01
46	Open01	94	Tambora02

47	Tom10	95	Tambora03
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Cowbell03
50	Tom12	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Clap07
53	Ridebell01	101	Clap08
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Pop Jazz

Program Change 73

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick02	83	Shaker02
36	Kick16	84	Sticks02
37	Rimshot09	85	Castagnet
38	Snare021	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot18
40	Snare028	88	Snare012
41	Tom01	89	Snare016
42	Stick04	90	Snare013
43	Tom02	91	Close06
44	Close02	92	Stick02
45	Tom03	93	Close01
46	Open02	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Street

Program Change 74

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick24	83	Shaker02
36	Kick25	84	Sticks02
37	Rimshot14	85	Clap04
38	Snare041	86	Tambourine1
39	Clap05	87	Rimshot12
40	Snare042	88	Snare039
41	Tom07	89	Snare030
42	Close11	90	Kick42
43	Tom08	91	Kick17
44	Close10	92	Kick18
45	Tom09	93	Stick25
46	Open08	94	Middle03
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Analog

Program Change 75

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi

20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick23	83	Shaker02
36	Kick24	84	Sticks02
37	Rimshot20	85	Clap01
38	Snare087	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare037	88	Snare059
41	Tom01	89	Snare074
42	Stick16	90	Snare034
43	Tom02	91	Kick17
44	Stick11	92	Kick15
45	Tom03	93	Middle05
46	Open06	94	Stick13
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Open06	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Citypop

Program Change 76

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick02	83	Shaker02
36	Kick35	84	Sticks02
37	Rimshot25	85	Clap03
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap03	87	Rimshot08
40	Snare062	88	Snare034
41	Tom07	89	Snare077
42	Stick12	90	Kick08
43	Tom08	91	Kick13
44	Close06	92	Kick10
45	Tom09	93	Stick07
46	Open04	94	Middle06
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Smooth

Program Change 77

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick35	83	Shaker02
36	Kick32	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap02
38	Snare083	86	Tambourine01
39	Clap06	87	Rimshot12
40	Snare081	88	Snare077
41	Tom07	89	Snare060

42	Stick13	90	Snare061
43	Tom08	91	Kick11
44	Close01	92	Kick09
45	Tom09	93	Middle06
46	Open01	94	Stick08
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Acid

Program Change 78

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick25	83	Shaker02
36	Kick27	84	Sticks02
37	Rimshot05	85	Clap01
38	Snare059	86	Tambourine1
39	Clap07	87	Rimshot03
40	Snare077	88	Snare059
41	Tom38	89	Snare041
42	Stick26	90	Snare034
43	Tom41	91	Kick17
44	Close13	92	Kick15
45	Tom40	93	Middle05
46	Open05	94	Close04
47	Tom40	95	Reverse
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty

53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Kick&Snare

Program Change 79

14	Empty	62	Kick42
15	Empty	63	Kick22
16	Empty	64	Kick34
17	Empty	65	Kick38
18	Empty	66	Kick27
19	Empty	67	Kick43
20	Empty	68	Snare009
21	Empty	69	Snare010
22	Empty	70	Snare014
23	Empty	71	Snare012
24	Empty	72	Snare013
25	Empty	73	Snare016
26	Empty	74	Snare017
27	Empty	75	Snare077
28	Empty	76	Snare034
29	Empty	77	Snare033
30	Empty	78	Snare056
31	Empty	79	Snare023
32	Empty	80	Snare024
33	Empty	81	Snare032
34	Empty	82	Snare029
35	Empty	83	Snare030
36	Empty	84	Snare070
37	Kick02	85	Snare071
38	Kick03	86	Snare035
39	Kick04	87	Snare058
40	Kick05	88	Snare031
41	Kick06	89	Snare021
42	Kick07	90	Snare060
43	Kick19	91	Snare074
44	Kick12	92	Snare037
45	Kick13	93	Snare36
46	Kick08	94	Snare38
47	Kick14	95	Snare022
48	Kick15	96	Snare011
49	Kick17	97	Snare039
50	Kick29	98	Snare040
51	Kick28	99	Snare059
52	Kick30	100	Snare061
53	Kick31	101	Snare076
54	Kick35	102	Snare019
55	Kick16	103	Snare041
56	Kick32	104	Snare020
57	Kick01	105	Snare042
58	Kick25	106	Snare045
59	Kick09	107	Snare069
60	Kick51	108	Empty
61	Kick36	109	Empty

Jazz Brush

Program Change 80

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo

19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick06	83	Shaker02
36	Kick13	84	Sticks02
37	Rimshot02	85	Castagnet
38	Snare043	86	Tambourine01
39	Snare024	87	Rimshot05
40	Snare025	88	Snare026
41	Tom13	89	Snare043
42	Stick02	90	Snare023
43	Tom14	91	Middle04
44	Close01	92	Stick02
45	Tom15	93	Close02
46	Open01	94	Open02
47	Tom16	95	Reverse
48	Tom17	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom18	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride04	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Swing

Program Change 81

14	Empty	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash09	72	Whistle02
25	Snare065	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks03	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome1	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick37	83	Shaker02
36	Kick35	84	Sticks02
37	Rimshot10	85	Castagnet
38	Snare024	86	Tambourine01
39	Snare023	87	Rimshot07
40	Snare044	88	Snare016
41	Tom37	89	Snare022
42	Stick02	90	Snare026
43	Tom36	91	Middle01
44	Close01	92	Stick17
45	Tom35	93	Close02
46	Open01	94	Open01
47	Tom34	95	Reverse
48	Tom33	96	Applause
49	Crash08	97	Belltree
50	Tom32	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash11	100	Empty
53	Ridebell02	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Splash01	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash06	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride07	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Garage

Program Change 82

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick18	83	Shaker02
36	Kick09	84	Sticks02
37	Rimshot17	85	Castagnet
38	Snare019	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot02
40	Snare020	88	Snare011
41	Tom01	89	Snare012
42	Stick08	90	Snare013
43	Tom02	91	Middle01
44	Stick10	92	Stick02

45	Tom03	93	Close02
46	Open03	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

U.S. Pop

Program Change 83

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick05	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick19	83	Shaker02
36	KIck01	84	Sticks02
37	Rimshot26	85	Clap04
38	Snare079	86	Tambourine1
39	Clap09	87	Rimshot12
40	Snare091	88	Snare019
41	Tom07	89	Snare020
42	Stick04	90	Snare035
43	Tom08	91	Kick03
44	Middle04	92	Kick08
45	Tom09	93	Stick02
46	Open01	94	Open02
47	Tom10	95	Close01
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Clap07
51	Ride01	99	Clap08
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride02	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Melorap

Program Change 84

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	KIck33	83	Shaker02
36	Kick26	84	Sticks02
37	Rimshot16	85	Clap01
38	Snare040	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot03
40	Snare029	88	Snare042
41	Tom07	89	Snare045
42	Stick07	90	Snare046
43	Tom08	91	Kick17
44	Stick08	92	Kick15
45	Tom09	93	Middle05
46	Middle06	94	Close04
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash12	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Grunge

Program Change 85

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low

21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick07	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick03	83	Shaker02
36	Kick16	84	Stick07
37	Rimshot12	85	Clap02
38	Snare095	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot01
40	Snare096	88	Snare028
41	Tom07	89	Snare009
42	Stick02	90	Snare085
43	Tom08	91	Kick02
44	Close01	92	Kick08
45	Tom09	93	Stick02
46	Open01	94	Stick10
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Contemporary Program Change 86

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Stick21	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick21	83	Shaker02
36	KIck22	84	Stick21
37	Rimshot16	85	Clap09
38	Snare087	86	Tambourine1
39	Clap01	87	Rimshot05
40	Snare033	88	Snare039
41	Tom01	89	Snare040
42	Stick27	90	Snare041
43	Tom02	91	Kick17
44	Close14	92	Kick15
45	Tom03	93	Middle08
46	Open05	94	Stick13
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Urban Program Change 87

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick14	83	Shaker02
36	Kick45	84	Sticks02
37	Rimshot06	85	Castagnet
38	Snare039	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot12
40	Snare030	88	Snare046
41	Tom38	89	Snare058
42	Stick24	90	Snare059
43	Tom41	91	Stick07
44	Stick22	92	Stick11

45	Tom40	93	Stick18
46	Open05	94	Close01
47	Tom40	95	Reverse
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride02	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Electro

Program Change 88

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick48	83	Shaker02
36	Kick15	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Clap01
38	Snare030	86	Tambourine1
39	Clap02	87	Rimshot05
40	Snare061	88	Snare045
41	Tom01	89	Snare042
42	Close04	90	Snare074
43	Tom02	91	Stick07
44	Middle05	92	Close05
45	Tom03	93	Close03
46	Open02	94	Middle05
47	Tom04	95	Middle05
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Kick17
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Country

Program Change 89

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick16	83	Shaker02
36	Kick06	84	Sticks02
37	Rimshot01	85	Clap02
38	Snare014	86	Tambourine01
39	Clap01	87	Rimshot03
40	Snare012	88	Snare013
41	Tom07	89	Snare011
42	Stick01	90	Snare009
43	Tom08	91	Stick05
44	Close01	92	Stick02
45	Tom09	93	Close06
46	Open01	94	Open01
47	Tom10	95	Reverse
48	Tom11	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom12	98	Empty
51	Ride01	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

R&B

Program Change 90

14	Snare001	62	Conga Slap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi

Drum Set

20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	Tom Flam01	70	Maracas01
23	Tom Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	Fingsnap 01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick15	83	Shaker02
36	Kick17	84	Sticks02
37	Rimshot19	85	Clap04
38	Snare074	86	Tambourine1
39	Clap03	87	Rimshot01
40	Snare076	88	Snare016
41	Tom38	89	Snare034
42	Stick07	90	Snare036
43	Tom41	91	Stick08
44	Stick08	92	Stick11
45	Tom40	93	Middle01
46	Middle08	94	Stick06
47	Tom40	95	Middle06
48	Tom39	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom39	98	Empty
51	Ride03	99	Empty
52	Crash03	100	Empty
53	Ridebell01	101	Empty
54	Tambourine01	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell01	104	Empty
57	Crash05	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride01	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Pop Super Kit Program Change 91

14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Empty	74	Clap01
27	Empty	75	Fingsnap02
28	Kick54	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora02
31	Roll04	79	Empty
32	Snare063	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare057	82	Empty
35	Kick52	83	Empty
36	Kick54	84	Empty
37	Rimshot22	85	Empty
38	Snare055	86	Empty
39	Snare050	87	Empty
40	Snare054	88	Empty
41	Tom38	89	Empty
42	Stick14	90	Empty
43	Tom41	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom40	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom40	95	Empty
48	Tom39	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom39	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

Funk Super Kit Program Change 92

14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Empty	74	Clap01
27	Empty	75	Fingsnap02
28	Kick54	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora03
31	Roll04	79	Empty
32	Snare075	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare073	82	Empty
35	Kick52	83	Empty
36	Kick53	84	Empty
37	Rimshot21	85	Empty
38	Snare072	86	Empty
39	Snare068	87	Empty
40	Snare064	88	Empty
41	Tom38	89	Empty

42	Stick14	90	Empty
43	Tom41	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom40	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom40	95	Empty
48	Tom39	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom39	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

Power_S.Kit Program Change 93

14	Empty	62	Whistle01
15	Empty	63	Whistle02
16	Empty	64	Guiro01
17	Empty	65	Guiro02
18	Empty	66	Open07
19	Empty	67	Claves01
20	Empty	68	Open07
21	Empty	69	Tambourine01
22	Empty	70	Close07
23	Empty	71	Clap04
24	Empty	72	Clap02
25	Empty	73	Clap03
26	Snare052	74	Clap01
27	Snare051	75	Fingsnap02
28	Kick52	76	Fingsnap01
29	Roll03	77	Tambora01
30	Kick53	78	Tambora02
31	Roll04	79	Tambora03
32	Snare053	80	Empty
33	Roll05	81	Empty
34	Snare066	82	Empty
35	Kick54	83	Empty
36	Kick52	84	Empty
37	Rimshot21	85	Empty
38	Snare067	86	Empty
39	Snare088	87	Empty
40	Snare089	88	Empty
41	Tom01	89	Empty
42	Stick14	90	Empty
43	Tom02	91	Empty
44	Stick03	92	Empty
45	Tom03	93	Empty
46	Open07	94	Empty
47	Tom04	95	Empty
48	Tom05	96	Empty
49	Crash10	97	Empty
50	Tom06	98	Empty
51	Ride04	99	Empty
52	Crash02	100	Empty
53	Ridebell03	101	Empty
54	Middle09	102	Empty
55	Crash10	103	Empty
56	Middle02	104	Empty
57	Crash10	105	Empty
58	Open07	106	Empty
59	Ride03	107	Empty
60	Maracas01	108	Empty
61	Maracas02	109	Empty

Ms_100_Set Program Change 13

14	Snare001	62	Congaslap
15	Roll01	63	Conga_Hi
16	Roll02	64	Conga_Low
17	Snare002	65	Timbales_Hi
18	Snare003	66	Timbales_Lo
19	Snare004	67	Agogo_Hi
20	Snare005	68	Agogo_Low
21	Snare006	69	Cabasa
22	T_Flam01	70	Maracas01
23	T_Flam02	71	Whistle01
24	Crash01	72	Whistle02
25	Snare007	73	Guiro01
26	F_Snap01	74	Guiro02
27	Slap	75	Claves01
28	Snare008	76	W_Block_Hi
29	Scratch_Up	77	W_Block_Lo
30	Scratch Down	78	Cuica01
31	Sticks01	79	Cuica02
32	Click	80	Triangle01
33	Metronome01	81	Triangle02
34	Metronome02	82	Shaker01
35	Kick50	83	Shaker05
36	Kick47	84	Sticks02
37	Rimshot23	85	Castagnet
38	Snare049	86	Tambourine03
39	Clap01	87	Rimshot24
40	Snare049	88	Snare047
41	Tom01	89	Snare047
42	Stick15	90	Snare048
43	Tom02	91	Middle01
44	Close01	92	Stick02
45	Tom03	93	Close02
46	Close08	94	Open02
47	Tom04	95	Reverse
48	Tom05	96	Applause
49	Crash02	97	Belltree
50	Tom06	98	Empty
51	Ride02	99	Empty
52	Crash05	100	Empty
53	Ride06	101	Empty
54	Tambourine02	102	Empty
55	Crash04	103	Empty
56	Cowbell04	104	Empty
57	Crash03	105	Empty
58	Vibraslap	106	Empty
59	Ride05	107	Empty
60	Bongo_Hi	108	Empty
61	Bongo_Low	109	Empty

Voice Preset

PIANOS
CONCERT_GRAND
UPRIGHT_PIANO
POP_GRAND
HONKY_TONK
LATIN_PIANO
ROMANTIC_GRAND
TINE_PIANO
DYNAPIANO
HARPSICHORD
CLAVI
RAGTIME
ELECTROMIX
PIANO&STRINGS
OCTAPIANO
JINGLE_PIANO
FM&GRAND
R&ROLL
PIANO_PAD
DIGIPIANO
HOUSE
EL_PIANOS
STAGE_73
SUITECASE
FM_PIANO1
80'S_MODULE
CRISTAL_TX
88_PRO
PHASER
SWEET_MARK
CLAVIMIX
TREMOLO_MARK
HIGH_TINES
FM_PIANO2
ROTOR_E_PIANO
ULTRAFUNK
E_PIANO_PAD
FM_LAYERED
CHORUS_E_PIANO
3_OPERATOR
VINTAGE
DELAY_E_PIANO
CHROM
CELESTA
GLOCKENSPIEL
MUSIC_BOX
VIBRAPHONE
MARIMBA
ORCHEST_BELL
XYLOPHONE
BELL
KALIMBA
STEEL_DRUM
MARKTREE
WINDCHIMES

WOODBLOCK
SHORTY VIBE
TINKLE
GLOCKSTRINGS
XYLOMARIMBA
AIRBELL
TUBULAR
CARILLON
ORGAN
CLASSIC_B3
ROCK_ORGAN
JAZZ_ORGAN
GOSPEL
ROTARY
HAMM_ON
THEATRE
LEAKAGE
16'+1'
BLUES_ORGAN
FOOTAGE
LOWER 8'+4'
VALVE
SPIRITUAL
EVERGREEN
POSITIVE
PRINCIPALE+4'
CHURCH
B3_VIBRATO
760_ROTOR
JAZZ_B3
FULL_FAST
DARK_B3
POP_ROCK
DRY_ORGAN
PIPE1
PIPE2
2ND_PERCUSSION
HAPPY DAY
TWIN FAST
16' 8' 51/3
TONEBARS
JAZZY
SPIN POP
DRAWBARS
ROCKER
CHORUSED
OVERDRIVE
FULL_THEATRE
FUZZ_ORGAN
ACCORDION
MUSETTE
JAZZ_FISA
TANGO
PARISIENNE
MASTER

BLUES_HARP
FISARMONICA
ALPEN
ITALIAN
ORGANETTO
CELESTE
ACCORDION
HARMONICA
BASSOON
CLASSIC
TYROLER
BANDONEON
8' REED
16'+8'
ARGENTINIAN
PIEMONTESE
CASSOTTO
FULL_FISA
FRANCAISE
WIDE_MUSETTE
SMOOKEY_HARP
FOLK_MASTER
MANOUCHE
DYNAFISA
BELLOW
GUITAR
ACOUST_NYLON
COUNTRY&SLIDE
JAZZ_GUIT&SLIDE
FOLK
STRATO
CARLOS DE LUXE
SOLIDBODY
12_STRINGS
DISTORTED
CLEAN
FINGERPICKING
NYLON&SLIDE
MEDIUM STEEL
SHADOW
POWER
PEDAL STEEL
SMOOTH_FOLK
MUTED
JAZZ_OCTAVE
BACHATA_GUIT
PHASE_GUIT
ROCK_LEAD
HUMBUCK
BOTTLENECK
MELLOW_STRAT
WHA_LEAD
ROCK_STRAT
SWEET_NYLON
POP_FUNK
RAY_BLUES

GUITAR
BRAZILIAN
BRONZE_COUNTRY
JAZZ_GUITAR2
TELECAST
CNTRY_FOLK
POP_WHA
AFTERFOLK
METAL
SOFT BLUES
CLASSIC
GUITAR_DUO
FLAMENCO
TREMOLOS
BRIGHT_FOLK
POP_LEAD
STOPPED
PUNK
HOT_TUBE
DARK_LEAD
VINTAGE
BASS
ACOUSTIC
FINGER
POP
FUNK
FRETLESS
PICKED
SLAP
RETRO
PRECISION
BASS&PIANO
SYNBASS 1
SYNBASS 2
SYNBASS 3
SYNBASS 4
SYNBASS 5
HOUSE 1
HOUSE 2
SINUS
BASS&GUIT
OBERBASS
STRINGS
STRINGS_ ENSEMBLE
PHILARMONIC
VIOLIN
CELLOS
VELOSTRINGS
OCTASTRING_1
SLOW STRINGS
WIENER (otm)
HARP
PIZZICATO

CAMERA
DISCO_STRINGS
BAROQUE
OCTASTRING_3
VIOLA
TZIVAGO
SYMPHONY (otm)
OPERA
PRELUDE
STACCATO
CHOIR
POP_AHH
POP_OHH
VOCALS
DAH
TOOH
UHH
CLASSIC CHOIR
SYNVOICE
TREBLE_VOICES
DIGICHOIR
HALOCHOIR
DIGIVOICE
SMOOTH AHH
TUU_UAA
CHOIRPAD
CHURCH_VOCAL 1
CHURCH_VOCAL 2
SYNTHVOX 1
SYNTHVOX 2
SYNTHVOX 3
BRASS
BRASS 1
BRASS 2
MEXICAN
JAZZ_TROMBONE
DIXIE ®
MUTED_TPT
SWING_TRUMPET
OCTABRASS
GOLDEN_TRUMPET
FLUGHORN
JAZZ_CORNET
TROMBONES
BRASS&FALL
FRENCH_HORN
MARIACHI
BEBOP_MUTED
SOFT_BRASS (otm)
LATIN_BRASS
ALPEN_DUO
MEXICAN_DUET
MELLOW_TPT
GENTLE_HORNS
BRIGHT&BRASS
TIJUANA
T_BONE_SECTION
OCTABRASS 2

BAVARIAN_LIED
GROWBRASS(otm)
SMOOTH_SECTION
DARK_TRUMPET
SAX
BLOWED_TENOR
JAZZ_CONTRALTO
SWEET_ALTO
ROCK&GROWL
CIRCUS_SAX
ALTOSOFT
CLARINET
BARITON
SOPRANO
POP_ALTO
WOODWINDS
GRAFFIATO ®
TENOR
MILLER (otm)
SAX&BRASS
SAXBAND 1
SAXBAND 2 (otm)
SAXBAND 3
SAXBAND 4
SAXBAND 5
FLUTE
CLASSIC_FLUTE
LATIN_FLUTE
ANDES
WHISTLE
SHAKUASHI
CHIFF
PERUVIAN
POP FLUTE
OCARINA
RECORDER
BOTTLE
ETHNIC
PIPES
PICCOLO
FLUTE&STRING
STEREO FLUTE
VOICE FLUTE
OCTAFLUTE
FLUTE&JAZ_GUIT
RAINDROPS
PAD
ACOUSTIC_DREAM
MOVIES
OBX
SWEEP
SPACE
DIGIPAD
NEW AGE 1
SYNSTRINGS
BRIGHTPAD
EXPLORER

NYLON_PAD
GLASSPAD
SYBER
NEW_ERA (morph)
HALO (morph)
BELL_PAD
WARMNESS
TINEPAD
ANALOGS
NEW AGE 2
EVOLVING
INNER_PAD
JUMPIN_BRASS
LARGE
INTERLUDE
DRONE
MIXPAD
CHIFFER
MATRIX
VANGELUS
SYNTH
LEAD 1
LEAD 2
LEAD 3
LEAD 4
LEAD 5
SYNTH 1
SYNTH 2
SYNTH 3
SYNTH 4
SYNTH 5
TRANCE
RESO
RAVE
WAVEMIX
BRIGHTSYNTH
MAXSYNTH
SOLOIST
QUADRA
CALLIOPE
SYNTHBRASS 1
MINISOLO
CHORD_SYNTH
SPARKLY
SHINE
PAT_SYNTH
SYNTHBRASS 2
OVERLOAD
SQUARED
FOLLOWSYNTH
SYNTHBRASS 3
ETHNIC
MANDOLIN
BANJO
FIDDLE steel
SITAR
PARAGUAYAN_HARP
DULCIMER
BAG_PIPE
BOUZOUKI

STEEL_BAND
SHAMISEN
FADO
CELTIC_HARP
AFRICAN_MALLET
JUNGLE
HACKBRETT
ZITHER
ETHNO_VIBES
TRES
KOTO
ZURNA
EFFECT_SFX
FRET_NOISE
BREATH
PFIF&JEW_HARP
HUU
HEART
APPLAUSE
LAUGHING
SCREAMING
JET
HELICOPTER
EXPLOSION
GUN_SHOTS
MACHINE_GUN
STAR_SHIPS
ALARMS
DOOR_SLAM&BELL
TELEPHONE
AIRHORN
SCRATCHES
LASERS
EFFECT_SFX
FX_SLAP
BIRD
BUBBLE
DOG&COW
HORSE&GALLOP
CLACKSON
CARS
CAR_PASS
TRAIN
FOOT&SPLASH
RAIN
RIVER
THUNDER
SEASHORE
WIND
BURST
HITS&CRASH
NYLON_SLIDE
COUNTRY_SLIDE
JAZZ_SLIDE

NOTE ON	9nH kk vv	n(0-0FH) midi channel, kk(01H-7FH)=NOTE ON vv=velocity(01H-7FH) (vv=0 means NOTE OFF)
NOTE OFF	8nH kk vv 9nH kk 00H	n(0-0FH) midi channel, kk(01H-7FH)=NOTE OFF vv=don't care if command 8nH
PITCH BEND	EnH bl bh	Pitch Bend as specified by bl(low) bh(high), bl=(00H-7FH),bh=(00H-7FH) 14 bit resolution. Maximum swing is +/-1 tone (default). (Can be changed using RPN 0000H) Center position is bl=00H bh=40H Min. bl=00H bh=00H, Max. bl=7FH bh=7FH
PROGRAM CHANGE	CnH pp	Program change. If n=09H Drumset change. Refer to voices or drumset list.
CHANNEL	DnH vv	vv=pressure value(00H-7FH).
CONTROL 00H	BnH 00H cc	Bank select. See voices list for details.
CONTROL 01H	BnH 01H cc	Modulation wheel. Rate, Assignment can be set using System excl.
CONTROL 05H	BnH 05H cc	Portamento time
CONTROL 06H	BnH 06H cc	Data Entry. Provides data to RPN NRPN
CONTROL 07H	BnH 07H cc	Volume
CONTROL 0AH	BnH 0AH cc	Pan. (Default 40H)
CONTROL 0BH	BnH 0BH cc	Expression. (Default 7FH)
CONTROL 40H	BnH 40H cc	Sustain. (Dumper pedal) On=7FH, Off=00H
CONTROL 41H	BnH 41H cc	Portamento. On/Off On=7FH, Off=00H
CONTROL 42H	BnH 42H cc	Sostenuto pedal On=7FH, Off=00H
CONTROL 43H	BnH 43H cc	Soft pedal On=7FH, Off=00H
CONTROL 5BH	BnH 5BH cc	Auxiliary channel1 Reverb send vv=00H-7FH
CONTROL 5DH	BnH 5DH cc	Auxiliary channel2 Effects send vv=00H-7FH (chorus,delay,distorsor)
CONTROL 77H	BnH 77H 00H	Reset all NRPN (see note 1).
CONTROL 78H	BnH 78H 00H	All sound off. (Abrut stop of sound on channel n)
CONTROL 79H	BnH 79H 00H	Reset all controllers
CONTROL 7BH	BnH 7BH 00H	All Notes Off
CONTROL 7EH	BnH 7EH 00H	Mono on
CONTROL 7FH	BnH 7FH 00H	Poly On (default)
CONTROL 54H	BnH 54H cc	Wha-Wha On/Off On=7FH Off=00h
CONTROL 55H	BnH 55H cc	Wha-Wha Amount cc=00H-7FH
CONTROL 10H	BnH 10H 00H	Vocalizer midi mode on
CONTROL 11H	BnH 11H 08H	Vocalizer midi mode on
RPN 0000H	BnH 65H 00H	64H 00H 06H vv Pitch Bend sensivity in semitones (default vv=02H)
RPN 0001H	BnH 65H 00H	64H 01H 06H vv Fine tuning in cents. vv=00H (-100) vv=40h (0) vv=7FH (+100)
RPN 0002H	BnH 65H 00H	64H 02H 06H vv Coarse tuning in half-tones vv=00H (-64) vv=40H (0) vv=7FH (+64)
NRPN 0108H	BnH 63H 01H	62H 08H 06H vv Lfo1 Rate modify (vv=40H no modify)
NRPN 0109H	BnH 63H 01H	62H 09H 06H vv Dco Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 010AH	BnH 63H 01H	62H 0AH 06H vv Lfo1 Delay modify (vv=40H no modify)
NRPN 0110H	BnH 63H 01H	62H 10H 06H vv Lfo2 Rate modify (vv=40H no modify)
NRPN 0111H	BnH 63H 01H	62H 11H 06H vv Lfo2 Delay modify (vv=40H no modify)
NRPN 0112H	BnH 63H 01H	62H 12H 06H vv Dcf Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 0113H	BnH 63H 01H	62H 13H 06H vv Dca Depth modify (vv=40H no modify)
NRPN 0120H	BnH 63H 01H	62H 20H 06H vv TVF cutoff freq. modify (vv=40H no modify)
NRPN 0121H	BnH 63H 01H	62H 21H 06H vv TVF Resonance modify (vv=40H no modify)
NRPN 0130H	BnH 63H 01H	62H 30H 06H vv FM Amplitude1 (vv=40H no modify)
NRPN 0131H	BnH 63H 01H	62H 31H 06H vv FM Amplitude2 (vv=40H no modify)
NRPN 0132H	BnH 63H 01H	62H 32H 06H vv FM Amplitude3 (vv=40H no modify)
NRPN 0133H	BnH 63H 01H	62H 33H 06H vv FM Amplitude4 (vv=40H no modify)
NRPN 0163H	BnH 63H 01H	62H 63H 06H vv Env. attack time modify (vv=40H no modify)
NRPN 0164H	BnH 63H 01H	62H 64H 06H vv Env. decay time modify (vv=40H no modify)
NRPN 0166H	BnH 63H 01H	62H 66H 06H vv Env. release time modify (vv=40H no modify)
NRPN 016BH	BnH 63H 01H	62H 6BH 06H vv Env. sustain time modify (vv=40H no modify)
NRPN 18rrH	BnH 63H 18H	62H rr 06H vv Pitch Course of drum instr. in semitones rr=note vv=40H no modify (see note 2)
NRPN 19rrH	BnH 63H 19H	62H rr 06H vv Pitch Fine of drum instr. in semitones rr=note vv=00h no modify vv=7FH +1/2 tone (see note 2)
NRPN 1ArrH	BnH 63H 1AH	62H rr 06H vv Level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1CrrH	BnH 63H 1CH	62H rr 06H vv Pan of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1DrrH	BnH 63H 1DH	62H rr 06H vv Reverb send level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)
NRPN 1ErrH	BnH 63H 1EH	62H rr 06H vv Chorus send level of drum instr. note rr. vv=00h to 7FH (see note 2)

Control Change

■ Modulation wheel

Status Byte 2 Byte 3
BnH 01H mmH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
mm = modulation amount : 00H -7FH

■ Portamento time

Status Byte 2 Byte 3
BnH 05H ttH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
tt = portamento time : 00H -7FH (default = 00H)

■ Volume

Status Byte 2 Byte 3
BnH 07H vvH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
vv = volume : 00H -7FH (default = 64H = 100)

■ Pan

Status Byte 2 Byte 3
BnH 0AH ppH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
pp = pan : 00H -7FH (default = 40H = 64)
0 = full left, 64 = center, 127 = full right

■ Expression

Status Byte 2 Byte 3
BnH 0BH eeH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
ee = expression : 00H -7FH (default = 7FH)

■ Portamento On/Off

Status Byte 2 Byte 3
BnH 41H ppH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
pp = switch : 00H = off, 01H -7FH = on (default = 00H)

■ Reverb/Echo Send Level

Status Byte 2 Byte 3
BnH 5BH rrH n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
rr = reverb/echo send level: 00H -7FH (default = 64H)

■ Pitch Bend Change

Status Byte 2 Byte 3
EnH llH mmH
n = LC-1 or HC-1 (lead or harmony MIDI channel)
ll = value LSB : 00H -7FH (default = 00H)
mm = value MSB : 00H -7FH (default = 40H)
MSB-LSB : 00-00H = -1 octave, 40-00H = no pitch bend, 7F-7FH = +1 octave

■ GM VOICE

Control Change 00, value = 0/1/10/11
Program Change 1-128

■ PROGRAM VOICE

Control Change 00, value 9 (for old compatibility)/20/21/22
Program Change 1-128

■ PRESET VOICE

Control Change 00, value 30/31/32/33
Program Change 00

■ DRAWBARS

Control Change 00, value = 5
Program Change 1-128

■ INSTRUMENTS

Control Change 00, value = 3/6
Program Change 1-128

■ VOICE LIST

Control Change 00, value = 8/35/36
Program Change 1-128

■ GROOVE

Control Change 00, value = 4
Program Change 1-128

Non Registered Parameter Numbers

Note: All NRPN messages are to be sent through harmony or lead MIDI channels (HC or LC).

■ System NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
Main volumes, modes and switches				
96	0	0...127	127	*Master volume:* affects the whole system output
96	01	0, 1	0	*Vocalizer mode*: 0 = **MIDI Mode**: 5 harmony voices driven by MIDI messages sent through the harmony channel. 1 = **Auto-Chord Mode**: no note on/off decoded, whatever the midi channel is. The vocalizer detects the note sung into the microphone and computes the notes (up to 5) to be synthesized automatically according to a harmony table. This table indicates the transposition amount of each virtual voice (in semitones) depending on the detected note. 96 preset tables are available and can be simply called by NRPN 96-18. See this NRPN for the list of the presets. When such a NRPN is sent, the preset table overwrites the current one. In addition to these presets, you can program your own table and download it into the vocalizer with a System Exclusive message. See the Sysex part for additional information.
96	05	0, 1...127	1	*Lead voice switch*: 0: off (muted), 1...127: on
96	06	0, 1...127	0	*Lead channel processing switch*: 0: off = Pitch correction and Voice transform blocks (see synoptic) are bypassed. NRPNs 97-02 to 97-11 have no effect. 1...127: on = full lead channel processing mode.
96 96	07 10	0, 1...127 0…5	1 2	*Harmony switch*: 0: off (muted), 1...127: on
				MIDI track transpose: -2, -1, 0, +1, +2 (data MSB=0 to 4) octaves or automatic (data MSB=5). Allow the MIDI notes messages to be transposed in octave increments. This parameter is set correctly if the vocalizer synthesizes the same note as the singer in Melody mode and with harmony part muted. In auto mode, the vocalizer dynamically transposes the MIDI notes to the closest octave to the input signal.
96	15	1 ... 16 ≠ LC	16	*Harmony MIDI channel*: harmony MIDI channel (HC). After you use this command, the harmony MIDI channel will change, so you'll need to send all the following MIDI messages into the new channel. **Harmony and melody MIDI channels must be different: if you try set the harmony channel at the current melody channel value, the command will be ignored**. You must move the melody to another channel before.
96	16	1 ... 16 ≠ HC	1	*Lead MIDI channel*: lead voice MIDI channel (LC). After you use this command, the lead voice MIDI channel will change, so you'll need to send all the following MIDI messages to the new channel. **Harmony and melody MIDI channels must be different: if you try set the melody channel at the current harmony channel value, the command will be ignored**. You must change the harmony to another channel before.

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
96	17	0…23	23	*Virtual voice presets*: presets for Virtual voice feature. Calling a preset overwrites the current Voice transform (vibrato, formant, tone…) and EQ parameters of the lead voice. Calling a preset also turns “Lead channel processing switch” (NRPN 96-06) on automatically. Presets are: 0 -Pop 1 -Mellow 2 -Teen pop 3 -Soft air 4 -Dark 5 -Energy 6 -Delicate 7 -Opera 8 -Crooner 9 -Light 10 -Tremolo 11 -Vibrato 12 -Breathy 13 -Shaky 14 -Phone 15 -Angel 16 -Alien 17 -Cartoon 18 -Nasal 19 -Strange 20 -Deep 21 -Girl 22 -Drunk 23 -*default*
96	18	0…11, 12...23, 24...35, 36...47, 48...59, 60...71, 72...83, 84...95, 96...107, 108...119	none	*Auto-Chord presets*: preset tables for Auto-Chord mode (NRPN 96-01 data 07). These preset tables are uploaded by the user through a sysex message (sysex ID=1), so you must send such a sysex at least once before using this NRPN. Please refer to the sysex section for more information regarding the content of the preset tables and how to upload them into Voicetron. This NRPN builds a harmony table from a root and one of the 10 stored preset tables. The NRPN value is formatted as follows: Value = 12 * Table number + Root Table number ranges from 0 to 9 and Root from C=0 to B=11. For instance, if you have uploaded the following harmonies in the preset tables: Major, Minor, Major 7th, Minor 7th, ... you can then get a D minor harmony by sending a NRPN value of: 12 * Minor + D = 12 * 1 + 2 = 14. To get an Am7 chord, you will have to send: 12 * Minor 7th + A = 12 * 3 + 9 = 45 Note: if you’ve downloaded a custom harmony table (using a Sysex 0), calling this NRPN will overwrite it.
96	19	0, 1	0	*Vocalizer output*: 0 = Main, 1 = Aux

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
Pitch to MIDI conversion				
96	11	0, 1...127	0	*Pitch to MIDI switch*: enables pitch to midi conversion. Refer to “Pitch output” section for more information about this feature.
96	12	0...4	2	*Note trigger sensitivity*: this parameter affects the responsiveness of the algorithm for triggering a new MIDI note. Lower values makes the algorithm require a more stable pitch before sending a Note On message. Higher values makes the algorithm respond faster on note onsets (lower perceived latency), but increases the likeliness of artifacts. You can also use NRPN 96-14 to mitigate potential artifacts while keeping the latency low enough.
96	13	0...4	2	*Pitch transition tolerance*: affects the way the algorithm handles pitch transitions between notes, i.e. when the pitch glides from a note to another. The lower the tolerance, the more the algorithm will consider these transitions as a discontinuity: it will therefore send a Note Off to shut down the old note, then a Note On to start a new note after the transient. The higher the tolerance, the more the algorithm will consider theses transitions as a glissando: it will keep the current note playing while adjusting its tuning to follow the input pitch.
***Note**: you must always have “Note trigger sensitivity” ≤ “Pitch transition tolerance”. By design, it is impossible to have a high “Note trigger sensitivity” and a low “Pitch transition tolerance” at the same time. Therefore, if you set one of these two parameters, the other may be automatically adjusted to comply with this constraint.*				
96	14	0...127	16	*Pitch to MIDI level threshold*: this parameter adjusts the input signal level under which no MIDI note will be output. You may want to raise this threshold in a noisy environment for instance, to avoid unwanted short MIDI notes to be triggered during silent or low level sections (consonants). This parameter may also be used to reduce artifacts on note onsets, in conjunction with NRPN 96-12. The shift amount to 0, enabling this mode and playing the loop, the developer can tweak the sensitivity parameter by listening to what audio events the algorithm considers as the critical sections to preserve. There must be enough of them but not too many (see warning above). Note: enabling this mode without being in drum mode will result in muting the shifter (no beat is detected when not in drum mode, so no sound will be output)

■ Lead voice NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
97	00	0...127	127	*Lead level*: input voice output level
97	01	0...64...127	64	*Lead pan*: same as control 10 on lead MIDI channel (LC)
Voice transform parameters				
97	02	40...64...88	64	*Transpose*: -24...0...+24 semitones
97	04	0...64...127	64	*Formant*: formant control
97	05	0...38	38	*Tone frequency*: low pass filter resonance frequency
97	06	64...71	64	*Tone resonance*: low pass filter resonance intensity
97	07	0...127	0	*Vibrato depth*: up to ± 1 semitone
97	08	0...9	0	*Vibrato style*: 10 different vibrato styles
97	09	0...127	48	*Vibrato rate*: up to approximately 12Hz
97	10	0...127	100	*Vibrato delay*: 0…3 seconds

■ Harmony voices NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	*Parameter*
99	00	0...127	96	*Harmony global level: harmony parts global level (same as Control 7 on channel #HC). Acts on all the harmony voices as a global volume control without overwriting the independent harmony part levels (NRPN 99-06 to 99-10). Harmony voice N volume is: Harmony Global level * Harmony voice N volume*
99	01	0...64...127	64	*Voice 1 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	02	0...64...127	64	*Voice 2 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	03	0...64...127	64	*Voice 3 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	04	0...64...127	64	*Voice 4 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	05	0...64...127	64	*Voice 5 pan. Warning: a Control 10 message (pan) will overwrite this setting.*
99	06	0...127	127	*Voice 1 volume*
99	07	0...127	127	*Voice 2 volume*
99	08	0...127	127	*Voice 3 volume*
99	09	0...127	127	*Voice 4 volume*
99	10	0...127	127	*Voice 5 volume*
99	11	0...64...127	64	*Voice 1 formant*
99	12	0...64...127	64	*Voice 2 formant*
99	13	0...64...127	64	*Voice 3 formant*
99	14	0...64...127	64	*Voice 4 formant*
99	15	0...64...127	64	*Voice 5 formant*
99	16	0...38	38	*Voice 1 tone frequency: harmony voice low pass filter cutoff frequency*

99	17	0...38	38	*Voice 2 tone frequency*
99	18	0...38	38	*Voice 3 tone frequency*
99	19	0...38	38	*Voice 4 tone frequency*
99	20	0...38	38	*Voice 5 tone frequency*
99	21	64...71	64	*Voice 1 tone resonance: harmony voice low pass filter resonance amount*
99	22	64...71	64	*Voice 2 tone resonance*
99	23	64...71	64	*Voice 3 tone resonance*
99	24	64...71	64	*Voice 4 tone resonance*
99	25	64...71	64	*Voice 5 tone resonance*
99	26	0...64...127	64	*Voice 1 detune: -50...0...+50 cents*
99	27	0...64...127	64	*Voice 2 detune*
99	28	0...64...127	64	*Voice 3 detune*
99	29	0...64...127	64	*Voice 4 detune*
99	30	0...64...127	64	*Voice 5 detune*
99	31	0...127	0	*Voice 1 vibrato depth: up to ±1 semitone*
99	32	0...127	0	*Voice 2 vibrato depth*
99	33	0...127	0	*Voice 3 vibrato depth*
99	34	0...127	0	*Voice 4 vibrato depth*
99	35	0...127	0	*Voice 5 vibrato depth*
99	36	0...127	48	*Voice 1 vibrato rate: up to approximately 12Hz*
99	37	0...127	48	*Voice 2 vibrato rate*
99	38	0...127	48	*Voice 3 vibrato rate*
99	39	0...127	48	*Voice 4 vibrato rate*
99	40	0...127	48	*Voice 5 vibrato rate*
99	41	0...127	100	*Voice 1 vibrato delay: 0…3 seconds*
99	42	0...127	100	*Voice 2 vibrato delay*
99	43	0...127	100	*Voice 3 vibrato delay*
99	44	0...127	100	*Voice 4 vibrato delay*
99	45	0...127	100	*Voice 5 vibrato delay*
99	46	0…127	48	*Voice 1 humanization amount: humanization applies small pitch variations extracted from the input signal to make the harmony voices sound more natural*
99	47	0…127	48	*Voice 2 humanization amount*
99	48	0…127	48	*Voice 3 humanization amount*
99	49	0…127	48	*Voice 4 humanization amount*
99	50	0…127	48	*Voice 5 humanization amount*
99	51	0, 1...127	0	*Voice 1 portamento switch*
99	52	0, 1...127	0	*Voice 2 portamento switch*
99	53	0, 1...127	0	*Voice 3 portamento switch*
99	54	0, 1...127	0	*Voice 4 portamento switch*
99	55	0, 1...127	0	*Voice 5 portamento switch*
99	56	0…127	32	*Voice 1 portamento time*
99	57	0…127	32	*Voice 2 portamento time*
99	58	0…127	32	*Voice 3 portamento time*
99	59	0…127	32	*Voice 4 portamento time*
99	60	0…127	32	*Voice 5 portamento time*

■ Effects NRPN

NRPN 84H	NRPN 4H	Data MSB	Default value	Parameter
Compressor				
100	00	0,1...127	0	*Compressor switch*: 0: Off 1...127: On
100	01	0...127	0	*Attack time*: 0=fast attack (0.1 ms), ... 60=1ms. .. . 100= 10ms, 127=slow attack (100ms), exp. curve
100	02	0...127	0	*Release time*: 0=fast release (10ms) , ...60= 100 ms, ... 100=1 s. 127=slow release (5s), exp. curve
100	03	0...127	0	*Threshold*: 127=0dB, 96=-6dB, 64=-12dB, 45=-18dB, 32=-24dB, 16=-36dB, 8=-48dB , 0=-64dB
100	04	0...127	48	*Ratio*: 127=1/128 (128:1), 126=2/128 (64:1), 125=3/128, ... 64=64/128 (2:1), ... 0=1:1
100	05	0...127	48	*Boost* (applied to signal after compression) : 127=x8, 64=x4,32=x2, 16 to 0=x1
100	06	0...7	0	*Compressor preset*: calls a compressor preset, i.e. overwrites NRPN 100-01 t0 100-05 with predefined values. See table below for description of the presets.
Lead EQ				
101	32	40... 64... 76	64	*Input gain:* -24dB .. . 0dB ... +12dB (1 dB step)
101	0-9	50... 64... 78	64	Band *gain:* -14dB...0dB.. .+14dB (1 dB step)
Harmony EQ				
102	32	40...64...76	64	*Input gain:* -24d B ... OdB .. . +12dB (1 dB step)
102	0-9	50...64...78	64	Band *gain:* -14dB...OdB.. .+14dB (1 dB step) Reverb/Ech0
Reverb/Echo				
103	00	0...127	0	*Lead voice reverb send level:* same as CC #5Bh on lead channel
103	01	0...127	0	*Harmony reverb send level:* same as CC #5Bh on harmony channel
103	02	0...127	127	*Reverb level*
103	03	0...127	127	*Echo level*
103	04	0...127	-	*Reverb time:* 0=40ms
103	05	0...127	-	*Echo time:* 0=40ms to 127=400ms
103	06	0...127	-	*Reverb/echo high pass filter* on *input:* 0= no filter
103	07	0...127	-	*Reverb* damp: high frequency filter on reverb decay
103	08	0...127	-	*Echo* damp: high frequency filter echo feedback
103	09	0...127	-	*Echo feedback*
103	10	0...18	0	*Reverb preset:* calls a reverb preset. See table below for description of the presets.
103	11	0...8	0	*Echo preset:* calls on echo preset. See table below for description of the presets.
103	12	0...127	127	*Reverb input level*
103	13	0...127	0	*Echo input level*
103	14	0...127	0	*Send echo to reverb*

Note: EQ band frequencies are fixed to the following values:

Band	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Frequency	100Hz	160Hz	265Hz	430Hz	700Hz	1.1kHz	1.9kHz	3kHz	5kHz	8kHz

■ Reset NRPN

NRPN MSB	NRPN LSB	Data MSB	Default value	Parameter
104	00	0	-	*Soft reset:* sets most of the vocalizer parameters to their default value + all notes off. The following parameters are reset : -pan (Control 10) -expression (Control 11) -portamento (Controls 5 & 65) -pitch bend -lead / harmony switches (System NRPN 5 to 7) -voice transform controls (System NRPN 17) -harmony formant & tone controls (Harmony NRPN 11 to 25) -vibrato (Harmony NRPN 26 to 45) -humanization (Harmony NRPN 46 to 50)

TABS for compatibility SD series

F0 26H 7CH Code_tab Status F7H Code_tab = 00H - 7FH Tab code (see list)

Status = 7FH Tab pressed Status = 00H Tab released

Code_tab list: -------- = Not Used

00h Piano	10h Drawbar	20h ----------	30h ----------
01h ElPiano	11h Drumset	21h ----------	31h ----------
02h Chrom	12h ---------	22h Drum Mixer	32h One Touch
03h Organ	13h Voicetron	23h Rewind	33h ----------
04h Accordion	14h ---------	24h ----------	34h Pianist
05h Guitar	15h RamSound	25h ----------	35h ----------
06h Bass	16h ---------	26h ----------	36h ----------
07h String	17h ---------	27h ----------	37h ----------
08h Choir	18h Program	28h ----------	38h Fill In
09h Brass	19h GM_Voice	29h ----------	39h Fill2
0ah Sax	1ah ----------	2ah ----------	3ah Fill3
0bh Flute	1bh #/Ballroom	2bh ----------	3bh Break
0ch Pad	1ch Fade	2ch Arr. A	3ch ----------
0dh Synth	1dh Intro/End1	2dh Arr. B	3dh ----------
0eh Ethnic	1eh Intro/End2	2eh Arr. C	3eh ----------
0fh Effect	1fh Intro/End3	2fh Arr. D	3fh ----------

40h Bass to lowest	50h Key Start	60h Number 0 (Unplugged)	70h F1
41h Manual Bass	51h Key Stop	61h Number 1 (Pop)	71h F2
42h ----------	52h ----------	62h Number 2 (Dance)	72h F3
43h ----------	53h 2nd Voice	63h Number 3 (Ballad)	73h F4
44h ----------	54h ---------	64h Number 4 (Swing)	74h F5
45h */Unplugged	55h ----------	65h Number 5 (Folk)	75h F6
46h ----------	56h ----------	66h Number 6 (Country)	76h F7
47h ----------	57h ----------	67h Number 7 (R&Roll)	77h F8
48h Portamento	58h ----------	68h Number 8 (Latin)	78h F9
49h Harmony	59h Transpose -	69h Number 9 (Ballroom)	79h F10
4ah Pause Count/Restart	5ah Transpose +	6ah Save	7ah ----------
4bh Tempo-	5bh Rotor On/Off	6bh Value-	7bh ----------
4ch Tempo+	5ch ----------	6ch Value+	7ch ----------
4dh Start/Stop	5dh Split	6dh Page-	7dh ---------
4eh ----------	5eh Aftertouch	6eh Page+	7eh ----------
4fh ----------	5fh Exit	6fh Hold	7fh ---------

TABS Audya

F0 26H 7CH 03H Code_tab Status F7H Code_tab = 00H - 7FH Tab code (see list)

Status = 7FH Tab pressed Status = 00H Tab released

Code_tab list: -------- = Not Used

00h Piano	10h User	20h F1	30h Cursor Down
01h ElPiano	11h Program	21h F2	31h Value Down
02h Chrom	12h Touch	22h F3	32h Value Up
03h Organ	13h Preset	23h F4	
33h Page Up			
04h Accordion	14h Style	24h F5	34h Page Down
05h Guitar	15h Ramsound	25h F6	35h SPlit
06h Bass	16h Sec_voice	26h F7	36h MIDIFfile
07h String	17h Transpose Down	27h F8	37h WAVE

08h Choir
09h Brass
0ah Sax
0bh Flute
0ch Pad
0dh Synt
0eh Ethnic
0fh Effect

18h Transpose Up
19h Stream List
1ah Harmony
1bh Menù
1ch Save
1dh Edit
1eh Enter
1fh Exit

28h F9
29h F10
2ah F11
2bh F12
2ch F13
2dh F14
2eh F15
2fh Cursor Up

38h DJLOOP
39h ----------
3ah MP3
3bh DISK
3ch Registration
3dh Assignable
3eh Finder
3fh Drawbar

40h Nu0/Folk
41h Nu1/Ballad
42h Nu2/Pop
43h Nu3/Dance
44h Nu4/Party
45h Nu5/RockSoul
46h Nu6/Country
47h Nu7/SwingJazz
48h Nu8/Latin
49h Nu9/RockRoll
4ah */Unplagged
4bh #/Ballroom
4ch Octave Down
4dh Octave Up
4eh GM Part
4fh Style View

50h TempoSlow
51h TempoFast
52h GM Voice
53h Dial Up
54h Dial Down
55h Fade
56h FREE2
57h Voicetron
58h Rot OnOff
59h Rot SlowFast
5ah DrumSet
5bh Pattern
5ch Playlist
5dh Rewind
5eh Forward
5fh Line In

60h Double
61h Micro
62h Intro End1
63h Intro End2
64h Intro End3
65h Key Start
66h KEy Stop
67h ARRA
68h ARRB
69h ARRC
6ah ARRD
6bh FILL
6ch BREAK
6dh Portamento
6eh Aftertouch
6fh Manual Bass

70h To Lowest
71h Bassist
72h Pianist
73h Left
74h Drum Mixer
75h Style Mode
76h MP32
77h ----------
78h Start
79h Hold
7ah Record
7bh Pause
7ch Cross Fade
7dh ----------
7eh ----------
7fh ----------

REVERB

Reverb Type for compatibility SD series*
F0 26 7B 00 00 Type F7 Type

00h Club1
01h Studio1
02h Club2
04h Theatre1
05h Stage2
06h Church2
03h Hall1

Reverb Type right
F0 26 7B 10 03 Rev.Type F7

Reverb Type left/gm
F0 26 7B 14 03 Rev.Type F7

Reverb Type style
F0 26 7B 1f 00 Rev.Type F7 Rev.Type:

00h Studio1
01h Studio2
02h Club1
03h Club2
04h Hall1
05h Hall2
06h Theatre1
07h Theatre2
08h Stage1
09h Stage2
0ah Church1
0bh Church2
0ch Hangar
0dh Galaxy
0eh Space
0fh User Rev1
10h User Rev2
11h User Rev3
12h User Rev4
13h User Rev5

Reverb Level*
F0 26 7B 02 00 Rev.Level F7 Rev.Level:

00h - 7f h

Reverb Level style
F0 26 7B 20 00 Rev.Level F7 Rev.Level:

00h - 7f h

CHORUS

Chorus
F0 26 7B 01 00 Type F7

Type for compatibility SD series*
Type:

00h Chorus1
01h Chorus6
02h Chorus2
03h Chorus6
04h Chorus4
05h Phaser1
06h -------
07h Flanger1

Chorus Type Right
F0 26 7B 11 03 Ch.Type F7

Chorus Type left/gm
F0 26 7B 15 03 Ch.Type F7 Ch.Type:

00h Chorus1
01h Chorus2
02h Chorus3
03h Chorus4
0ah Phaser2
0bh Phaser3
0ch Flanger1
0dh Flanger2

* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

04h Chorus5
05h Chorus6
06h Tremolo1
07h Tremolo2
08h Tremolo3
09h Phaser1
0eh Flanger3
0fh User Cho1
10h User Cho2
11h User Cho3
12h User Cho4
13h User Cho5

Chorus Level*
F0 26 7B 3b 00 Ch.Level F7 Ch.Level: 00h - 7f h

Chorus Delay*
F0 26 7B 74 00 Ch.Delay F7 Ch.Delay: 00h - 7f h

Chorus Feed*
F0 26 7B 75 00 Ch.Feed F7 Ch.Feed: 00h - 7f h

Chorus Rate*
F0 26 7B 76 00 Ch.Rate F7 Ch.Rate: 00h - 7f h

Chorus Depth*
F0 26 7B 77 00 Ch.Depth F7 Ch.Depth: 00h - 7f h

ECHO/DELAY

Echo/Delay Type for compatibilty SD series*
F0 26 7B 06 00 Type F7 Type:

00h Stereo Echo1
01h Stereo Echo5
02h Stereo Echo2
03h Stereo Echo3
04h Mono Echo4
05h Stereo Echo3
06h Mono Echo3
07h Triple Echo4

Echo/Delay Type Right/GM
F0 26 7B 12 03 Ec.Type F7

Echo/Delay Type Left
F0 26 7B 16 03 Ec.Type F7 Ec.Type:

00h Mono Echo1
01h Mono Echo2
02h Mono Echo3
03h Mono Echo4
04h Mono Echo5
05h Stereo Echo1
06h Stereo Echo2
0ah Triple Echo1
0bh Triple Echo2
0ch Triple Echo3
0dh Triple Echo4
0eh Triple Echo5
0fh Mono User1
10h Stereo User1

	07h Stereo Echo3	11h Stereo User2
	08h Stereo Echo4	12h Triple User1
	09h Stereo Echo5	13h Triple User2

Echo/Delay Time*
F0 26 7B 29 00 Ec.Time F7 Ec.Time: 00h - 7f h

Echo/Delay Volume*
F0 26 7B 2a 00 Ec.Vol. F7 Ec.Vol.: 00h - 7f h
* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

Echo/Delay Feed*
F0 26 7B 2b 00 Ec.Feed F7 Ec.Feed: 00h - 7f h

Echo/Delay Filter*
F0 26 7B 2c 00 Ec.Filter F7 Ec.Filter: 00h - 7f h

DISTORSION
Distorsion Type for compatibilty SD series*
F0 26 7B 11 00 Type F7 Type:

00h Overdrive 3	04h Distorsion3
01h Overdrive 1	05h Distorsion2
02h Overdrive 1	06h Grunge

Distorsion Type Right
F0 26 7B 13 03 Dist.Type F7

Distorsion Type Left/GM
F0 26 7B 17 03 Dist.Type F7 Dist.Type:

00h Overdrive 1	0ah Fuzz
01h Overdrive 2	0bh Hot British
02h Overdrive 3	0ch Org. Over.1
03h Tube 1	0dh Org. Over.2
04h Tube 2	0eh Org. Over.3
05h Distorsion1	0fh Over. User1
06h Distorsion2	10h Over. User2
07h Distorsion3	11h Dist. User1
08h Hyper Dist.	12h Dist. User2
09h Grunge	13h Dist. User3

Distorsion Level*
F0 26 7B 22 00 Dist.Level F7 Dist.Level: 00h - 7f h

Distorsion Tone*
F0 26 7B 25 00 Dist.Tone F7 Dist.Tone: 00h - 7f h

Distorsion Resonance*
F0 26 7B 26 00 Dist.Reso F7 Dist.Reso: 00h - 7f h

DISK MIDIPORT SET
F0 26 7B 30 00 Set. F7 Set. = 00h gm Set. = 01 keyb

SPLIT
F0 26 7B 03 00 Split F7 Split: 01h - 7fh

GLOBAL TRANSPOSER
F0 26 7B 07 00 Tran F7 Tran = 28h - 58h; 40h = no transp.

ARABIC TUNE
F0 26 7B 0a Chan data1 data2 .. data12 F7 Chan: 00h - 0fh data:00h – 7fh 40h = no detune
7eh = lower; 7fh = all channels; 00=right
* beside MIDI port used will be drive Right or GM/Left part

ARABIC MODE ACTIVE/INACTIVE

F0 26 7B 0F 03 Val F7 Val = 0 disactive; Val != 0 active

MASTER TUNE

F0 26 7B 0c 00 d1 d2 F7 Data1 00H-0CH high nibble;Data2 00H-0FH low nibble

Es. Data1=06h Es. Data1=00h Es. Data1=0Ch

Data2=04h no tune (64h) Data2=00h -100% tune Data2=08h +100% tune

DRUM/VOICE PART ASS

F0 26 7B 0f 00 GMPart Value F7 GMPart: 00h – 0fh; Value = 0 voice; Value = 1 drum

GM MIDI RX CHANNEL

F0 26 7B 12 00 GMPart Chan F7 GMPart: 00h – 0fh; Chan: 00h - 0fh; 00h = off

GM MIDI TX CHANNEL

F0 26 7B 18 00 GMPart Chan F7 GMPart: 00h – 0fh; Chan: 00h - 0fh; 00h = off

KEYB RX CHANNEL

F0 26 7B 13 00 Keyb-Part chan F7 Chan: 00h - 0fh; 00h = off

KEYB TX CHANNEL

F0 26 7B 19 00 Keyb-Part chan F7 Chan: 00h - 0fh; 00h = off

Keyb-Part:	MIDI_GM_PART:	00h
	MIDI_SECOND_VOI1_PART:	01h
	MIDI_SECOND_VOI2_PART:	02h
	MIDI_PERCUSSION_PART:	03h
	MIDI_CLICK_PART:	04h
	MIDI_DRUM2_PART:	08h
	MIDI_DRUM1_PART:	09h
	MIDI_VOICE1_PART:	0ch
	MIDI_VOICE2_PART:	0dh
	MIDI_VOICE3_PART:	0eh
	MIDI_DRAWBAR_PART:	0f h
	MIDI_GLOBAL_PART:	10h
	MIDI_LEFT_PART:	11h
	MIDI_RIGHT_PART:	12h
	MIDI_REGIS_PART:	13h
	MIDI_VOCALIZER_PART:	14h
	MIDI_LOWER1_PART:	15h
	MIDI_LOWER2_PART:	16h
	MIDI_BASS_PART:	17h
	MIDI_CH1_PART:	18h
	MIDI_CH2_PART:	19h
	MIDI_CH3_PART:	1ah
	MIDI_CH4_PART:	1bh
	MIDI_CH5_PART:	1ch
	MIDI_LIVEL_PART:	1dh
	MIDI_LIVER_PART:	1eh

VELOCITY CURVE AND FILTER CURVE

F0 26 7B 1B 00 Curve F7 Curve: Velocity 00h - 05h

Filter 06h- 09h

FIXED VALUE CURVE

F0 26 7B 16 00 Dyn-Val F7 Dyn-Val : 01h - 7fh

GM PART KEY-SHIFT

F0 26 7B 1a 00 GMPart Shift F7 GMPart = 00h - 10h; Shift = 10h – 70h; No Shift=40h

LEFT LEVEL
F0 26 7B 1c 00 Level F7 Level : 00h - 7fh

MIDIFILE LEVEL
F0 26 7B 1d 00 Level F7 Level : 00h - 7fh

GENERAL MIDI VOLUME
F0 26 7B 38 00 Level F7 Level : 00h - 7fh

DRAWBAR VOLUMES
F0 26 7B 40 00 Drawbar vol F7 Drawbar: 40h - 48h vol: 00h - 7fh
Drawbar = 49h percussion
Drawbar = 4ah click

MICRO

Micro Preset
F0 26 7B 00 03 Mic.Preset F7 Mic.Preset:

00h Dry	0ah Girl
01h Reverb Small	0bh Baby
02h Reverb Medium	0ch Vibrato
03h Reverb Large	0dh Phone
04h Reverb Gated	0eh Angel
05h Boost	0f h MICRO01
06h Echo Reverb	10h MICRO02
07h Echo Reverb Tap	11h MICRO03
08h Correction	12h MICRO04
09h Bear	13h MICRO05

Micro1 Level
F0 26 7B 01 03 Level F7 Level : 00h - 7fh

Micro1 Pan
F0 26 7B 02 03 Pan F7 Pan: 00h (Left) – 7fh(Right) 40h No Pan

Micro1 Effect Send
F0 26 7B 03 03 Level F7 Level : 00h - 7fh

Micro2 Level
F0 26 7B 04 03 Level F7 Level : 00h - 7fh

Micro2 Pan
F0 26 7B 05 03 Pan F7 Pan: 00h (Left) – 7fh(Right) 40h No Pan

Micro2 Effect Send
F0 26 7B 06 03 Level F7 Level : 00h - 7fh

Micro1/2 rev. Type
F0 26 7B 07 03 Rev.Type F7 Rev.Type:

00h Off	07h Church
01h Short Room	08h Cathedral
02h Room	09h Gated Reverb
03h Small Hall	0ah Gated Plate
04h Large Hall	0bh User1
05h Short Plate	0ch User2
06h Vocal Plate	0dh User3

Micro1/2 echo type
F0 26 7B 08 03 Ech.Type F7 Ech.Type:

00h Off	0ah Stereo Tap
01h Mono	0bh Mono 3/4 Tap
02h Stereo	0ch Stereo 3/4 Tap
03h Mono 3/4	0dh Mono 4/4 Tap

04h Stereo 3/4
05h Mono 4/4
06h Stereo 4/4
07h Mono Triplet
08h Stereo Triplet
09h Mono Tap
0eh Stereo 4/4 Tap
0fh Mono Triplet Tap
10h St. Triplet Tap
11h User1
12h User2
13h User3

FOOTSWITCH

F0 26 79 03 footswich Status F7

Status=0 off Status=127 ON

footswitch:

00h Sustain
10h Break 3
20h Tom/Fx Off
30h Dist./Overdr.
01h Soft
11h Break 4
21h Rimshot Off
31h Text Page-
02h Sostenuto
12h Tempo+
22h Latin1 Off
32h Text Page+
03h Arr.A
13h Tempo-
23h Latin2 Off
33h Voicetron
04h Arr.B
14h minor
24h Latin3 Off
34h Arabic_1
05h Arr.C
15h 7th
25h ClapFx Off
35h Arabic_2
06h Arr.D
16h m7th
26h Double
36h Arabic_3
07h Int.End.1
17h 5+
27h Midi Reset
37h Arabic_4
08h Int.End.2
18h dim
28h VoicelistToArr.
38h Arabic_5
09h Int.End.3
19h 6th
29h Lyric On/Off,
39h Arabic_6
0ah Fill 1
1ah 7th+
2ah A.play On/Off
3ah Arabic_7
0bh Fill 2
1bh Fill In
2bh Start Stop
3bh Arabic_8
0ch Fill 3
1ch Kick Off
2ch Echo/Delay
3ch Arabic_9
0dh Fill 4
1dh Snare Off
2dh Wha-Wha
3dh Arabic_10
0eh Break 1
1eh HiHat Off
2eh Chorus
3eh Arabic_11
0fh Break 2
1fh Cymbal Off
2fh Reverb
3fh Arabic_12

40h Arabic_13
50h Micro On/Off
60h Auto Fill
70h Exit
41h Micro Talk
51h BasToLowest
61h After Fill
71h Regis Down
42h Fade Out
52h Lead Mute
62h Arr. Mute
72h Regis Up
43h Crash
53h Pianist
63h Swing Bass
73h Play Kick1
44h Voice Down
54h Bassist
64h BassToRoot
74h Play Kick2
45h Voice Up
55h Only Kick
65h Loop On/Off
75h Right Boost
46h Harmony
56h Drum&Bass
66h Lower Mute
76h Break
47h Swell
57h Accordion
67h Low.Off Stop
77h Style Stop
48h Transp-
58h PianistSust.
68h Lower1 Hold
78h DryOnStop
49h Transp+
59h Bass Sust.
69h Lower2 Hold
79h Pause/CountIn/Rest.
4ah 2nd Voice
5ah FillToArr.
6ah Arabic_14
7ah Program/Preset
4bh Hold
5bh Bas Mono/Poly
6bh Arabic_15
7bh Voc. On/Off
4ch Left Drum
5ch Cross Fade
6ch Arabic_16
7ch Aftertouch
4dh Inter.Gtr.
5dh Zoom
6dh Key Start
7dh Portamento
4eh Rotor On/Off
5eh Manual Drum
6eh Key Stop
7eh Not Used1
4fh Rotor Slow/Fast
5fh ReIntro
6fh Manual Bass
7fh Not Used2

VOICETRON

Assign GM Part to Voicetron
F0 26 7B 33 00 gmpart value F7

gmpart 0-15
value=1 to voicetron
value=0 to voice

Voicetron preset
F0 26 7B 37 00 Voc.Preset F7 Voc.Preset:

00h Vocalizer
01h AutoTune Vocal.
02h BlueGrass Duet
0ah User 1
0bh User 2
0ch User 3

03h Country Duet	0dh User 4
04h Chained Duet	0eh User 5
05h Standard Trio	0fh User 6
06h Standard Trio 2	10h User 7
07h Chained Trio	11h User 8
08h Stand. Quartet	12h User 9
09h Jazz Quartet	13h MidiMode

Voicetron Lead on/off
F0 26 7B 6E 00 Status F7 Status >= 1 = On, Status = 0 = off

EQUALIZER

Equalizer Type
F0 26 7B 09 03 Type F7 Type: 00h - 04h

Equalizer active/disactive
F0 26 7B 0a 03 Status F7 Status >= 1 = On, Status = 0 = off

Wave Equalizer type
F0 26 7B 0b 03 Type F7 Type: 00h – 04h

Wave Equalizer active/disactive
F0 26 7B 0c 03 Status F7 Status >= 1 = On, Status = 0 = off

LEAD MUTE
F0 26 7B 0d 03 Status F7 Status >= 1 = On, Status = 0 = off

SONG NUMBER
F0 26 7B 0B 00 Numc Numd F7 Numc =0-9 Numd=0-99

Es. song number 1	Numc=0 Numd=1	
Es. song number 50	Numc=0 Numd=50	
Es. song number 120	Numc=1 Numd=20	
Es. song number 9999	Numc=99 Numd=99	(max.)

KEYB ONLY TRANSPOSER

F0 26 7B 19 03 Val F7	Val = 0	keyb only transp off;
	Val != 0	keyb only transp on;

TECLADO	**Audya**: 76 teclas semipesadas, 8 curvas dinámicas. Controles para pitch, modulation, aftertouch y portamento. Sistema operativo actualizable mediante puerto USB. 17 Controles cursor de volumen (1 asignable). 10 funciones usuario asignables. **Audya 5**: 61 teclas semipesadas, 8 curvas dinámicas, pitch & modulation joystick, aftertouch, portamento, sistema operativo actualizable mediante puerto USB. 17 Controles cursor de volumen (1 asignable), PFL, 10 User Tab con LEDs asignables. **Audya 4**: Arranger profesional y módulo de sonidos MIDI, 8 curvas dinámicas, aftertouch, portamento, sistema operativo actualizable mediante puerto USB. 17 Controles cursor de volumen (1 asignable), PFL, 10 User Tab con LEDs asignables. **Audya 8**: Derecha 52: boton. Izquierdo: 120 bajo. Izquierda y derecha con control separado de velocidad con 6 curvas de dinamica. Controles para pitch, modulation. Aftertouch y portamento. Sistema operativo actualizable mediante puerto USB. 17 Controles cursor de volumen (1 asignable). 10 User Tab con LEDs asignables.
DISPLAY	Display gráfico TFT de colores, 320x240 píxeles
DISCO DURO	80 GB ATA 2,5".
HD RECORDING	Grabación a 44,1 kHz con posibilidad de sincronización con MIDI y WAV. Hasta 2 pistas
MSP	Creación de multisample a partir de archivos WAV predefinidos. Hasta 30
USB	2 host USB + 1 dispositivo USB
DISPOSITIVOS DE ALMACENAMIENTO MASIVO SOSTENIDOS	Lápices USB, disquetes USB, reproductores MP3, CD-ROM y DVD-ROM, disco duro con alimentación propria. Los lápices USB y los discos duros han de estar formateados en FAT 32
GENERACIÓN DE SONIDO	360 MB PCM wavetable (32 MB re-escribible). 384 Presets de orquesta. Voces Stereo y multi-layer . 512 GM2 sonidos. 32 partes Multitimbral.
POLIFONÍA	197 notas.
VOICE LIST	Hasta 320 posiciones de sonido personalizados.
ORGAN DRAWBARS	9 Drawbars digitales, rotor lento/rápido, percusión y solapamiento
PROGRAMS	320 programs. 3 Voces en capas, 3 splits. Funciones: sustain, portamento, velocity switch, duet, trio, morphing, steel, slide, harmony. Edición: ADSR, cut off, resonance, efectos. Twin 2nd Voice. RAM/Ins: 64 MB RAM para sonidos que pueden cargarse desde el disco. Carga rápida en un modo multitareas.
MULTIPLAYER PROFESIONAL	2 x WAV, 2 x MP3, 2 x MIDI. Tiempo stretching y transposición de audio. Play list, Autoplay. Grabación disco duro en 2 pistas. Encoder MP3 (con definición modificable). Audio Ripper en CD con wave transform y operación de guardar interna.
PLAYER DE ARCHIVOS MIDI	Player SMF con archivo KAR (karaoke) y archivo TXT (texto). Conversión archivo KAR y MIDI del tipo 0 al tipo 1. Jukebox. Transposición inteligente. Cadena de canciones. Drum & bass. Lead on/off. Se pueden guardar configuraciones nuevas de canciones en archivo midi.
AUDIO REMIX	Sincronización de las pistas audio con ficheros MIDI o estilos.
SEQUENCER	Grabación de canciones en tiempo real.
REGISTRATIONS	320 configuraciones globales de panel. Modo single y block.
DRUM-1	32 drum sets. 24 user drum sets. 10 secciones de percusión. Drum mixer. Manual drums.
DRUM-2 (Audio)	62 live drums (loops acoustic, electro, jazz y Latin).
REAL AUDIO ARRANGER	Hasta 300 estilos. Secuencias de batería audio reales. Pistas de acompañamiento en directo que incluyen guitarras acústicas y eléctricas. 4 arrangers para estilo: A, B, C, D. 3 intro/ending, 4 fill ins, 4 breaks. Bajo manual. Salto. Tap tempo. Auto Mute para partes individuales arranger. After fill. Slow/fast tempo. Funciones de pedal bajo. Reconocimiento de acordes estándares y rootless. Voz asignable a Arranger. Pianist: modo standard y auto. Bassist.
OCTAVE/DOUBLE	Selección octava +/– 24 semitonos. Duplicado octava
HARMONY	Full, jazz, bluegrass, trill, repeat, folk 1, folk 2, 2-hands, echo-tap.
TRANSPOSER	Transposición de +/– 24 semitonos.
ESCALA ÁRABE	13 configuraciones para Escala árabe, asignable con interruptor de pedal. Afinación +/– 99 cents de una nota.
ACORDEÓN	Funciones acordeón con sistema internacional y belga. Dinámicas de bajo y acordes controlables. Octava seleccionable en bajo manual y acorde. Batería manual en bajo y acordes.
EFECTOS DSP	3 DSPs multiefectos nuevos. Reverb, chorus, flanger, delay, phaser, tremolo, tap delay 4/8, wha-wha, distortion, overdrive, slow/fast rotor, ecualizador paramétrico de 4 bandas.
MICRÓFONO 1&2	2 entradas para micrófono con control de ganancia separado, ecualizador de 10 bandas, eco, reverb, pan pitch shift, talk, voice transformation .
VOICETRON	Harmonizer con 5 voces separadas de Ketron. Modo vocoder, auto-harmony con el arranger, pista vocalizer en archivo MIDI, edición avanzada de las 5 voces.
MIDI	In 1, In 2, Out, Thru. 32 canales MIDI. GM2 Standard.
SALIDAS	Left/mono, right. 4 salidas separadas asignables (1 estéreo o 2 mono). Entrada y salida S/PDIF digital (solamente Audya). Cascos estéreo.

Especificaciones técnicas

ENTRADAS	2 entradas micrófono XLR. 2 entradas línea in (estéreo). Pedal de volumen y sostenido. Interruptor de pedal (6 o 13 botones).
INTERFAZ VÍDEO	Sistemas PAL, NTSC, Super VHS. Monitor VGA, mirror, zoom, karaoke. Controles de dimensionamiento y posición. Definición: 640x480.
ACCESORIOS INCLUIDOS	Interfaz vídeo, disco duro, vocalizer voicetron, cable de alimentación, manual del usuario, atril.
ACCESORIOS OPCIONALES	Funda rígida, pedal de sostenido tipo piano, pedal de volumen, controles de pedal FS6/FS13.
ALIMENTACIÓN	Detección automática voltaje - 110V/60Hz – 240V/50Hz (plug and play).
DIMENSIONES	**Audya**: L x W x H = 114 cm x 43 cm x 15 cm (45" x 17" x 6"). **Audya 5**: L x W x H = 100 cm x 43 cm x 15 cm. **Audya 4**: L x W x H = 52 cm x 32 cm x 11 cm. **Audya 8**: L x W x H = 105 cm x 43 cm x 15 cm.
PESO	**Audya**: 18,5 Kg (40 lbs). **Audya 5**: 17 Kg (37 lbs). **Audya 4**: 7 Kg (15 lbs). **Audya 8**: 18 Kg (39,7 lbs).

Con el fin de mejorar constantemente el producto, las especificaciones y el aspecto exterior de éste están sujetos a cambios sin aviso de ello. Le rogamos visitar nuestra página web www.ketron.it para bajarse actualizaciones del programa, manuales de usuario, etc.

KETRON s.r.l.
Via Giuseppe Taliercio n. 7
60131 Ancona (Italy)
Tel. +39 071 285771
Tel. +39 071 2857748
www.ketron.it
email: ketron@ketron.it